FRONT MISSION
WORLD HISTORICA
REPORT OF CONFLICTS 1970-2121
フロントミッションシリーズ 総合設定資料集

FRONT MISSION
REPORT OF CONFLICTS 1970-2121
WORLD HISTORICA

フロントミッション ワールドヒストリカ

Contents

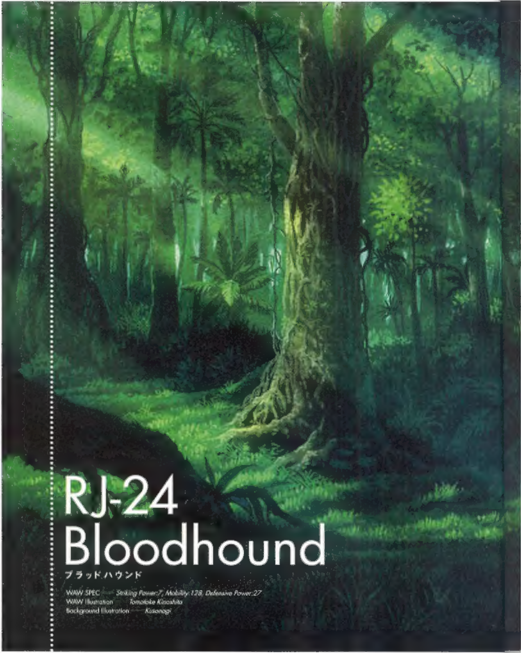
主要用語INDEX







作品名	対応機種	[illegible]
FRONT MISSION ALTERNATIVE	プレイステーション	Alt
FRONT MISSION 1ST	プレイステーション	1st
FRONT MISSION 2	プレイステーション	2nd
FRONT MISSION 3	プレイステーション	3rd
FRONT MISSION 4	プレイステーション2	4th
FRONT MISSION 5 Scars of the War	プレイステーション2	5th
FRONT MISSION ONLINE	プレイステーション2 Windows 版	FMO
FRONT MISSION 2089	[illegible]	2089



RJ-24 Bloodhound

ブラッドハウンド

WAW SPEC —— *Striking Power:7, Mobility:128, Defensive Power:27*
WAW Illustration —— *Tomotake Kinoshita*
Background Illustration —— *Kusanagi*



FRONT MISSIONの歩み

重厚な世界と精密なシステムで凄烈なデビューを果たす

再び「戦いの歴史」の原点へ (FRONT MISSION 1ST)

本編作品の歩み



01

FRONT MISSION

PLATFORM : SuperFamicom
DATE : 1995.2.24
PRICE : 11,400yen(tax not included)
DEVELOPER : G-CRAFT
CHARACTER DESIGN : YOSHITAKA AMANO
SHIPMENTS : 520,000

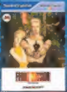
09



FRONT MISSION 1ST

PLATFORM : PlayStation
DATE : 2003.10.23
PRICE : 3,800yen(tax not included)
DEVELOPER : SQUARE ENIX
CHARACTER DESIGN : YOSHITAKA AMANO
SALES : 20,000

08



FRONT MISSION

PLATFORM : WonderSwanColor
DATE : 2002.7.12
PRICE : 5,200yen(tax not included)
DEVELOPER : SQUARE
CHARACTER DESIGN : YOSHITAKA AMANO

23



FRONT MISSION 1ST

PLATFORM : NINTENDO DS
DATE : 2007.3.22
PRICE : 4,800yen(tax not included)
DEVELOPER : SQUARE ENIX
CHARACTER DESIGN : YOSHITAKA AMANO

完全3Dの戦闘シーンでWAPが映える

極限のドラマ、ふたたび炎上す。

◎ FRONT MISSION 2

03



FRONT MISSION 2

PLATFORM : PlayStation
DATE : 1997.9.25
PRICE : 6,800yen(tax not included)
DEVELOPER : SQUARE
CHARACTER DESIGN : Jai Sano
SHIPMENTS : 310,000



FRONT MISSION SERIES GUN HAZARD

PLATFORM : SuperFamicom
DATE : 1996.2.23
PRICE : 11,400yen(tax not included)
DEVELOPER : Omiya Soft
CHARACTER DESIGN : YOSHITAKA AMANO
SHIPMENTS : 300,000

02

異形の快作「ガンハザード」とは？

ドラマティックシミュレーションRPGと銘打ってスタートした「FRONT MISSION」シリーズだったが、2作目はなんとアクションゲーム。しかも、1作目から引き継がれているのは、人型機動兵器の名称「ヴァンツァー」と、21世紀が舞台、ということぐらいで、世界観や機体設定はまるで別物という、異色の作品であった。

しかし、機体やパーツを換装するセットアップの概念は健在。クーデターが発生した母国を救うために傭兵に身をやつして戦う、というストーリーも、1作目の雰囲気を受け継いでいるといえるだろう。そして何より、アクションゲームとして出色のデキで、このジャンルのゲームの中で、傑作に数えられていることは特筆に値する。



ヴァンツァーにはメインウェポン、特殊ウェポンの他、シールドなどのパーツも装備する。パイロットが降りて戦うことも可能だ。

18

ULTIMATE HITS
FRONT MISSION 2

DATE : 2006.12.5
PRICE : 1,500yen(tax not included)



リアルタイムSLGの意欲作がシリーズを彩る

[illegible]

WARGASM (FRONT MISSION ALTERNATIVE)



04

FRONT MISSION ALTERNATIVE

PLATFORM : PlayStation
DATE : 1997.12.18
PRICE : 5,800yen(tax not included)
DEVELOPER : SQUARE
CHARACTER DESIGN : Ryuichiro Kutsuzawa
SHIPMENTS : 160,000



19

ULTIMATE HITS
FRONT MISSION ALTERNATIVE

DATE : 2006.10.5
PRICE : 1,500yen(tax not included)

シリーズ最高のボリュームを込めて放つ渾身の大作

[illegible]

史上最深のドラマ (FRONT MISSION 3)



05

FRONT MISSION 3

PLATFORM : PlayStation
DATE : 1999.9.2
PRICE : [illegible]yen(tax not included)
DEVELOPER : SQUARE
CHARACTER DESIGN : Akihiro Yamada
SHIPMENTS : 200,000

10



FRONT MISSION HISTORY

PLATFORM : PlayStation
DATE : 2000.12.1[illegible]
PRICE : 9,800yen(tax not included)
DEVELOPER : SQUARE
CHARACTER DESIGN : YOSHITAKA AMANO(1ST), Jun Suemi(2nd), Akihiro Yamada(3rd)



06

MillenniumCollection
FRONT MISSION 3

DATE : 2000.9.28
PRICE : 3,800yen(tax not included)



07

PSoneBooks
FRONT MISSION 3

DATE : 2002.1.17
PRICE : 2,500yen(tax not included)

20

ULTIMATE HITS
FRONT MISSION 3

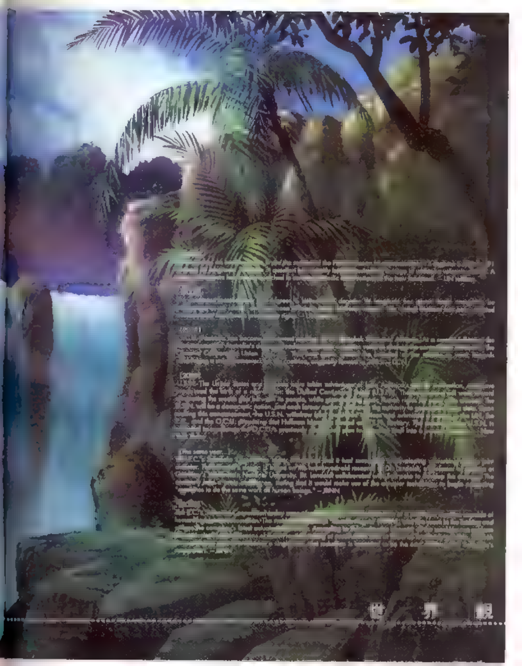
DATE : 2006.1[illegible]
PRICE : [illegible]yen(tax not included)




PlayStation 2
FRONT MISSION 4
FRONT MISSION 2089
PlayStation 2


15
PlayStation 2
13
PlayStation 2
14
22
21
PlayStation 2


World
Chapter 1


世界観


711


Cicada II

World Historica



アフリカ
E C
O C U
S.N.

世　界

アフリカ

[illegible]

アフリカ統合機構

Organization of African Unity

- 北アフリカ国家共同体
- 西部アフリカ共同連合
- 中部アフリカ共同体
- 東部アフリカ共同体
- 南部アフリカ連合

オセアナ共同連合

[illegible]

ニューコンチネント合衆国

[illegible]

ユーロ・コミュニティ

[illegible]

ザーフトラ共和国

[illegible]

大漢中人民共和国

[illegible]

ハフマン島

[illegible]

国際連合の存在と役割

[illegible]

情　勢

世界情勢

年代

1970

1995

事件・事故

技術トピック

2006

2007

2008

2010

世界再編の動き

共栄体国家の誕生

[illegible]

ハフマン島の隆起

新たな領域

[illegible]



1999

2000

2002

2005

2011

2012

2015

2019

トリニダット号拿捕事件



人型機動兵器への道のり

アクチュエータ の開発



世界情勢			
年代	2020	2021	2022
事件・事故			
技術トピック			

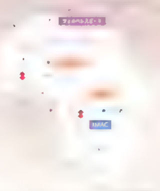
2028	2029	2030	2033

アフリカ紛争 2034～2035

紛争の経緯 年.月.日

2034

2035



2023 2025 2026 2027

OCUがアフリカ…を構成

2034 2035 2040 2042

第1期 サイノコとCAの紛争 OCUが介入

[illegible]

第2期 WALFがキニアナ政権を倒しOACへ復帰

[illegible]

第3期 OAC SAUS ～UNASへ侵攻

[illegible]

戦争終結 ECとOCUに翻弄されたアフリカ

[illegible]

世界情勢	・U.S.Nと中華人民共和国が経済協力 [illegible]		
年代	2045	2046	2050
事件・事変		・O.C.U.日本が [illegible] を日本国防軍 [illegible] 制度移行	
技術トピック	・ヴェルネ社（O.C.U.オーストラリア）創設		・センダー社がWAP開発に着手

[illegible]

2071	2072	2078	2080
[illegible]	[illegible] 紛争終結	[illegible] 全長2264m	・EU [illegible]

[illegible]

第1次ハフマン紛争 (2070~2072)

登場作品　5th

2大勢力の武力闘争

[illegible] 年後の2070年、O.C.U.とU.S.Nの部隊間による武力衝突が発生。U.S.N軍のWAPによる発砲がきっかけで、O.C.U. [illegible] と判定。U.S.Nと戦争状態に [illegible] たと報 [illegible]。U.S.Nは操作ミス [illegible] 事故 [illegible] [illegible] 紛争状態 [illegible]

ハフマン条約の締結

ハフマン紛争の調停 [illegible] PMO [illegible] 両陣 [illegible] 「戦争」における兵器制限 [illegible] 両国 [illegible] 自然環境を保護する [illegible] 大量破壊兵器の使用を禁止する [illegible]

PMOの介入による見せかけの調和

[illegible] PMOの [illegible] 紛争に締結した [illegible] U.S.N [illegible] 国境を置きハフマン島を [illegible] O.C. [illegible] 紛争状態の [illegible]

ハフマン島の分割統治

ハフマン島のほぼ中央を流れる [illegible] 国境を定め [illegible] O.C.U. [illegible] U.S.Nが [illegible] となった。また [illegible] 国境を越えて [illegible] などの開発が進められた





2059

2065

2068

2070

O.C.U.とU.S.N.がハフマン島への入植を開始

2084

2085

2086

ハフマン危機

バングラデシュの浮沈

O.C.U.に翻弄される経済

2068年、バングラデシュにO.C.U.[illegible]

リアルナンバーとイマジナリーナンバー

遺伝子操作研究の産物たち

2030年、[illegible]

ハフマン危機 2086

互いの示威行為により紛争の火種が再燃

[illegible]




年代	2088	2089
事件・事故	[illegible]	[illegible]
技術トピック	[illegible]	[illegible]

吸血部隊の暗躍

関連作品　2089

事件の経緯　年/月/日

[illegible]

パペット・ノルシャー・フラン

[illegible]

サカタインダストリィ事件の結末

[illegible]






2090

[illegible]

第2次ハフマン紛争 2090~2091

関連作品 1ST FMO 5th

紛争の経緯 年 月 日

2090 5.2 [illegible]

5.4 [illegible] 工業[illegible] [illegible]

[illegible]

[illegible]



ラーカス事件～フォータム陥落

2090年8月3日 [illegible] 工業[illegible] [illegible] OCU軍がWAP[illegible] [illegible]

ラーク[illegible] 侵攻

[illegible] OCU[illegible] [illegible]

フォータム陥落 [illegible] 作戦

[illegible] フォータムを陥落した OCU軍[illegible] USN軍[illegible] [illegible] フィートモーナスまで[illegible]

イーグルティアス作戦 ～戦争終結

[illegible] OCU軍は USN軍[illegible] 作戦「イーグルティアス」[illegible] [illegible]

世界情勢		
年代	2091	2092
事件・事実		
技術トピック		

サカタインダストリィ事件 2077～2091

関連作品：1ST　2089　TMO　5th

事件の経緯　年 月/日	
2077	
2088	
2089	
2090	
2091	

2093

[illegible]

2094

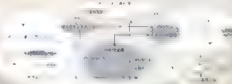
[illegible]

B.D.研究開発に関わっていた組織

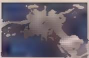
B.Dはサカタインダストリ[illegible]が開発[illegible]生体コンピュータだが、その構想はザ[illegible]ストラ[illegible]からもたらされた。サカタインダストリ事件では、ザ[illegible]ストラ[illegible]と[illegible]O.C.U[illegible]U.S.N.の[illegible]サカタインダストリ[illegible]だが[illegible]研究機関[illegible]B.D.に関わる情報は[illegible]。

事件の背景 B.D.技術の行方

[illegible]サカタインダストリ事件に明るみ[illegible]される。[illegible]



世界情勢 [illegible]



[illegible]

年代 2096

事件・事変 [illegible]

技術トピック [illegible]

E.C.事変 2096

[illegible]

事件の経緯 年/月/日

2096 E.C.トイノ[illegible] [illegible]

[illegible]

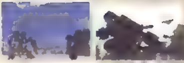
ザーフトラ共和国とE.C.トイノの内紛

[illegible]

[illegible]による調査

[illegible]

2096



U.S.N.ベネズエラ政変



世界情勢

[illegible]

年代

2307

事件・事変

[illegible]



技術トピック

インドシナ半島紛争 2307

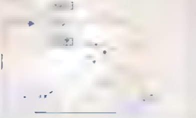
[illegible] 5th

紛争の経緯（年/月/日）

2307 [illegible]

6/23 [illegible]

6/24 [illegible]



2098

2100

2101

O.C.U.アロルデシュ軍クーデター未遂事件 2098

ハフマン紛争以来の大規模な武力衝突

テロ組織「グリムニル」の影



カンボジアに秘められたBD研究



世界情勢

O.C.U.オーストラリアで…新しい…

年代

2102

事件・事変

技術トピック



O.C.U.アロルデシュ軍クーデター (2102)

事件の経緯 (年/月/日)

2102 6/12 …

6/13 …

6/15 …

6/16 …

6/17 …

6/18 …人、3000人以上の…

6/19 …

6/20 …

6/21 …

6/23 …

6/24 …

6/25 …

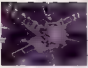
ハフマン紛争のしわ寄せを受けるアロルデシュ

…外国資本が…かった。









2104

軍事衛星ジャック事件（フェンリル計画） 2162

計画の推移 年 月 日

2102 [illegible]

2104 [illegible]

ＯＣＵが [illegible] 軍事 [illegible]

しそ、フェンリルの開発に着手

2108 [illegible]

8/20 [illegible]

8/21 [illegible]

8/23 [illegible]

8/24 [illegible]

8/25 [illegible]

仕組まれたクーデター

2102年に発生したアロルデシュのクーデターは、[illegible]

[illegible]ーゲーンと手を組んで [illegible] アロルデシュの [illegible]

軍事的な進出を求めての [illegible] だった。

アロルデシュを実験場とする開発計画

インターゲーンとは、ＯＣＵ [illegible]「フェンリル」の開発プロジェクトに与えられた名称で、企業や機関の [illegible]

[illegible] ゲーンは内情が不安定なアロルデシュ [illegible]

[illegible] 兵器を投入し、有人機体の兵器と [illegible] 有効性を実証すると [illegible] 計画

[illegible] の軍事衛星をジャックして [illegible]



年代	2106	2107
事件・事変	[illegible]	[illegible]
技術トピック		[illegible]

O.C.U.フィリピン内乱（2106〜2112）

関連作品　3rd

紛争の経緯　年/月/日

2106		[illegible]
2112	1/8	[illegible]
	1/9	[illegible]
	1/10	[illegible]
	11/13	[illegible]
	11/15	[illegible] MIDAS [illegible]



OCUからの独立をめぐる対立

OCUフィリピンでも中央政府に対する不満は高まり [illegible] 2106年には [illegible] 独立運動 [illegible] フィリピン自由主義党（PLP）を結成 [illegible]

PLP壊滅による急進派の収束

[illegible] MIDAS [illegible]

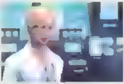
2108

2109

M.I D.A.S.の産声

エミール・クラムスコイ博士の研究

[illegible]



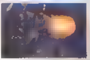
カンボジアに展開するU.S.N.軍対テロ組織の解式

[illegible]



M.I.D.A.S.強奪を狙うクリムニル

[illegible]



年代 2112

事件概要 [illegible]

華蓮団上海進撃

戦争の経緯 上7編 年月日

2112 華蓮団と… [illegible]

11/25 [illegible]

11/26 [illegible]

11/27 [illegible]

11/27 [illegible]

戦争の経緯 下 編 年月日

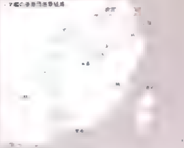
2112 11/18 [illegible]

11/19 [illegible]

11/22 [illegible]

11/25 [illegible]

11/27 [illegible]



ミン・コァワンと華蓮団

[illegible] 華蓮団は ミン・コァワンという少年を… [illegible] コァワンは… [illegible]

イマジナリーナンバーの…

FIAを… [illegible] MIDASの… [illegible]

2121

日防軍クーデター事件

事件の経緯

2112 11/18

1/27

11/30

事件の経緯

2118 11/18

1/30

M.I.D.A.S.事件

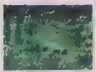
関連作品 3rd 5th

M.I.D.A.S.をめぐる各国家の思惑

[illegible]











1基のM.I.D.A.S.の爆発

[illegible]

日銀量クォーターの崩壊

[illegible]

イマジナリーナンバーとM.I.D.A.S.の密接な繋がり

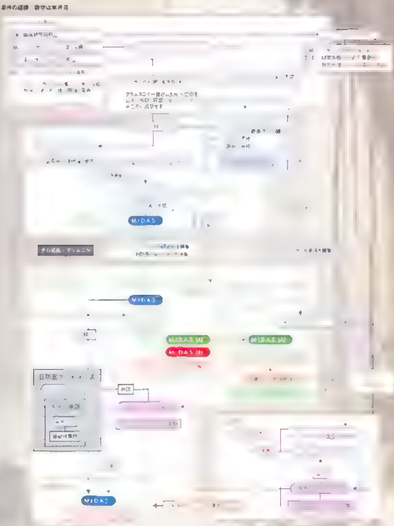
[illegible]



ルカーヴによる人類昇華の理念

[illegible]



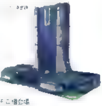

MIDAS
MIDAS
MIDAS
MIDAS [A]
MIDAS [A]

E.C.

概要

1993年発足のEU（欧州連合）を母体とし、欧州連合の全加盟国批准を機に2005年、発足。発足より巨大国家共同体。ヨーロッパ統合への歴史は古く、1948年に結成されたベルギー、オランダ、ルクセンブルクによる関税同盟にまでさかのぼるとされる。その後、フランス、イタリア、旧西ドイツを加えた6カ国により資源管理を目的としたECSC（欧州石炭鉄鋼共同体）、原子力産業の共同開発を目的としたEURATOM（欧州原子力共同体）、およびEEC（欧州経済共同体）が発足。この3共同体の統合で旧ECが誕生し、以降加盟国を増やしながらEUへの改称を経て現在に至っている。長年の懸念材料であった資源問題が、ポーランド鉱業資源等の発見による石油の完全自給達成などによってほぼ解決した現在、国力は非常に安定しているといえるだろう。なお、□道の動きの外側にあったイギリスは、1960年、EECに対抗しオーストリア他6カ国と共にEFTA（欧州自由貿易連合）を発足させたが、1973年に脱退し、旧ECに加盟している。

対外安全保障の要であるE.C.連合軍は、各国軍からの兵員供出によって賄われ相応の規模を持つが、WAPS装備および技術研究の遅れがかねてより指摘されている。その打開策として[illegible]、新型機研究機関[illegible]の活動はまだしたかどうか[illegible]今後の実績が注目されている。



E.C.本部[illegible]

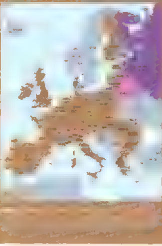
ECイギリス

[illegible]

ECポーランド

[illegible]

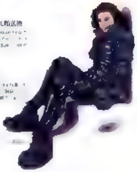








ユーランタルVTOL輸送機



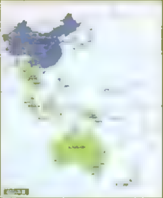
追加装備　女性



大型2脚歩行戦車

O.C.U.

オシアナ共同連合



概要

[illegible]



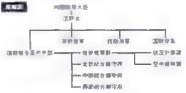
連合中央情報局 C.S.U

アロルデン軍 革命

ヤーグ私兵団



OCU軍歩兵



組織図

日本警察機構

■掲載号 ◆P.11

北大学

パリウ 学園 パリラーコンノェルン

■登場話数 ◆P.16

ファム ルイス
ヴァルズ

■登場話数 ◆P.16





Photo Album



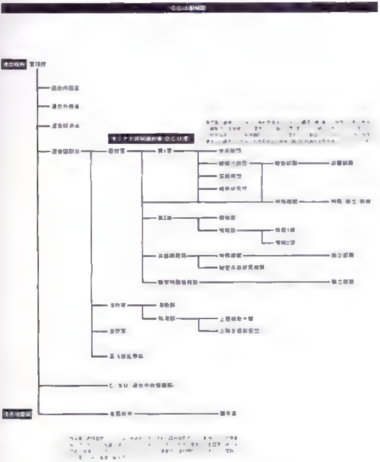
水城 Photo Album











USN

概要

2005年のEC発足やアフリカやアジアで進展しつつあった国家共同体化の動きを受け、アメリカ合衆国、カナダ、および中南米諸国が統合し2020年に成立した合衆国。首都は旧アメリカ合衆国のワシントンD.C.（連邦政府直轄特別区）。その歩みはアメリカ、カナダの2国間の経済計画からスタートし、1994年発足のNAFTA（北米自由貿易協定）加盟国を中心に中南米諸国を徐々に併合していった。計画推進[illegible]時点でアメリカは当時すでに経済的破綻の危機にあった中南米諸国[illegible]、債務削減などの思い切った政策を実施。それ以降、雪崩をうつように併合の申し入れが相次ぎ、最終的にアメリカ、カナダの2国が実質的主導権を分け合って[illegible]一部を除いた南北米大陸の統一が達成された。参加国は[illegible]統合し廃し、参加国は州として再編され自治権が保障されたが、併合前の[illegible]に準ずる州と中心[illegible]に対する反感は根強く、紛争の火種は常に燻っている状態といえる。

USN 分析

リンクス小隊 第314大隊112特機中隊所属

ブラックハウンド



戦車師団特殊戦闘機動部隊

[illegible]

■構成員 →P.069・081

[illegible] 2人の部隊を同じ[illegible]。[illegible]

兵器開発特務機関

[illegible]

BD計画 [illegible] 目的 [illegible]

■構成員 →P.085

[illegible] BD計画の[illegible]

特殊部隊

[illegible]

■構成員 →P.087

[illegible]

陸軍情報局調査部

[illegible]

■構成員 →P.085

[illegible] 2096 [illegible] を迎えて [illegible] している。

[illegible]

[illegible] Freedom

[illegible]

U.S.N.[illegible]



連邦情報局 [illegible] A

[illegible]

■構成員 →P.118・124

[illegible] NSA 国家安全保障局 [illegible]

[illegible] 第084 特殊部隊

[illegible]

WAP戦闘を[illegible] 210[illegible]

■構成員 →P.118・119

[illegible]

第94機動大隊第3中隊

[illegible]

■構成員 →P.118

マーカス アレン[illegible]

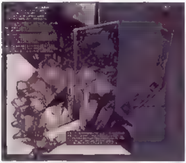
[illegible]



USN特殊放射線研究所

USN陸直332機動中隊

USN海軍



ベネスエ　　N

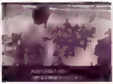
公正ヘネスエラ

ルイス ヘレス
カルボ カラスコ
イネス トーレス

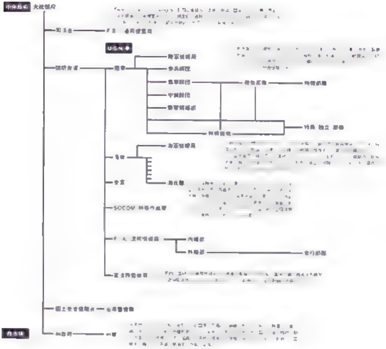
難民村

USN陸直前面　　　機動作戦

イーゲスト 特殊作戦軍 SOCOM直轄






大統領府
SOCOM

ザーフトラ共和国

[illegible]



概要

[illegible]

1991年12月の旧ソビエト連邦崩壊後、ロシア連邦を中心とした12カ国によってCIS（独立国家共同体）[illegible]本部をベラルーシの首都ミンスク[illegible]が発足し、[illegible]国家連合体[illegible]機能していた。しかし、21世紀に入りEU、[illegible]の影響もあって、CISはしだいに求心力を失っていく。インフラ整備の遅れや[illegible]時代の[illegible]等から、加盟各国とロシア間の[illegible]が顕在化する中、2015年にロシアのメリディスキー大統領は、[illegible]豊富な資源を背景に[illegible]を説得、[illegible]ザーフトラ共和国の成立を宣言した。なお、ベラルーシ、ウクライナの2国は共和国への参加を拒否している。その後、2021年、恒久平和維持機構（PMO）を中心となって設立し、国際社会での[illegible]にも力を入れ始めたが、第2次ハフマン紛争をはじめ様々な紛争や事件における「黒幕」としての噂が絶えず、[illegible]を維持しているとはお世辞にも言えない状態となっている。

ザーフトラ共和国軍

[illegible]

[illegible]

[illegible]

恒久平和維持機構（PMO）

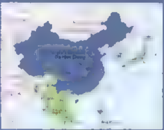
[illegible]

Republic of Barmel

ラーブヌイ共和国

[illegible]

大漢中人民共和国





大漢中軍パイロットスーツ

大漢中軍[illegible]

大漢中[illegible]軍

大漢中共産党中央軍事委員会

■構成員 ⇒P.185

概要

旧中華人民共和国[illegible]21[illegible]2年就任の[illegible]国家を[illegible]な社会主義路線への政策転換と併せて[illegible]を提唱。現在の大漢中人民共和国に改称された。中国は、20世紀末にスタートした経済開放政策により急激な近代化を達成し、21世紀中葉には世界を代表する[illegible]国の仲間入りを果たした。しかし、急激な経済発展の反面、都市部と地方の貧富の差は異常なまでに拡大。[illegible]、経済成長を優先するあまり[illegible]対策を[illegible]してきたツケがたたり、都市部ではもちろん地方の工場地帯を中心に大規模な[illegible]と[illegible]が発生。[illegible]国内の[illegible]にも深刻な影響を与えた。[illegible]の政策転換は[illegible]のスパイラルに歯止めをかけることについてはある程度の期待を集めたが、一方で政策に反対する人物や[illegible]を断行し、[illegible]化への流れも断ち切ってしまった。そして[illegible]、大漢中は[illegible]の時代へ突入したのである。

军館

■構成員 ⇒P.12[illegible]

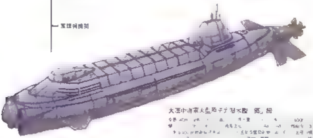
軍幕団

大漢日報

大漢中組織図

中央軍事委員会 主席 国家主席

- 特調エージェント — 部隊
- 大漢中監察司令部
  - 陸軍総司令部
    - 電撃軍
    - 即応対応軍
    - 特殊部隊軍
    - 装備強化部隊
  - 海軍総司令部
  - 空軍総司令部
  - 軍埋制機関



OAC

アフリカ統合機構



概要

アフ[illegible]カの[illegible]は1963年のOAUの発足に始まる。[illegible]

[illegible]2030年[illegible]UNAS[illegible]OACが発足[illegible]

[illegible]2034年のCAの内乱[illegible]UNASとWA[illegible]

独立機動攻撃[illegible]

[illegible]

ギニア湾[illegible]

[illegible]

シャセミア[illegible]

[illegible]



西[illegible]カ解放戦線 WALF

[illegible]

■登場話数　→P.0[illegible]

[illegible]

独立政府ザイン[illegible]

[illegible]

■登場話数　→P.0[illegible]

[illegible]

■登場話数　→P.0[illegible]

[illegible]

北アフリカ国家共同体 UNAS

[illegible]

■登場話数　→P.0[illegible]

[illegible]

[illegible]ベルスガ[illegible]

[illegible]

■登場話数　→P.0[illegible]

[illegible]

ピナ[illegible]

[illegible]

■登場話数　→P.140

[illegible]

[illegible]

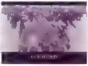
[illegible]

[illegible]

[illegible]

■登場話数　→P.150

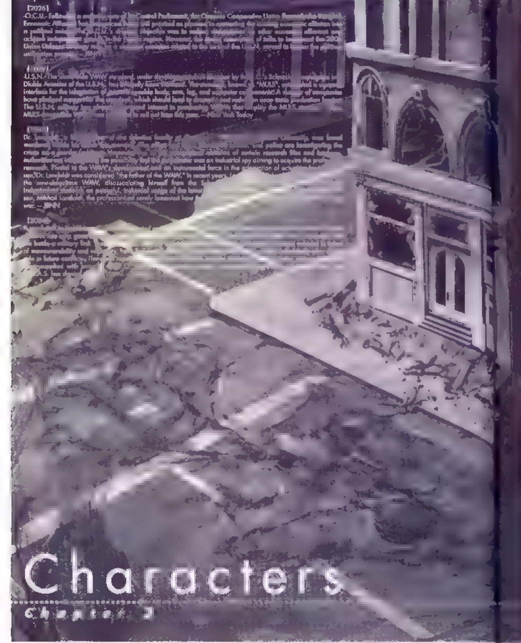
[illegible]



[illegible]

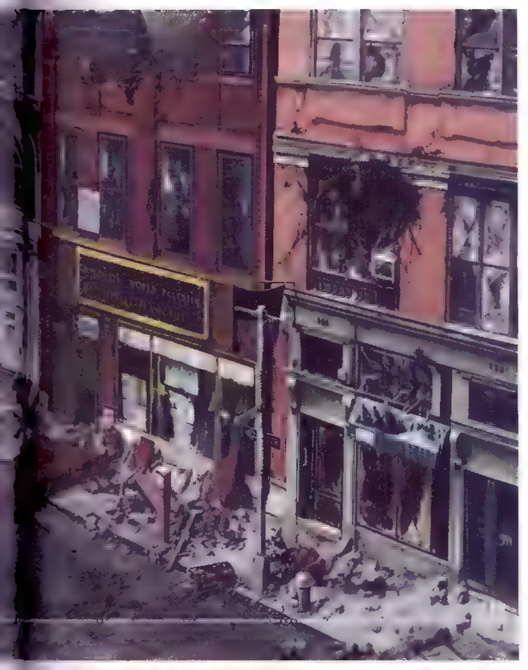
ナイリ[illegible]ダム

[illegible]



Characters

Chapter 2






Frost

An Introduction to Character
キャラクター概論

架空の人物が獲得する人格の構成要素は、[illegible]台、物語などによって様々である。ここでは、その1つである帰属に注目し「フロントミッション」キャラクターの分類を試みている。[illegible]これは同時に帰属カテゴリーをキャラクター側から再定義することでもある。

軍人

正規兵
シリーズには様々な意味での[illegible]所属する戦闘員は[illegible]傭兵[illegible]これも[illegible]ため[illegible]全員が含まれる。

工作員（スパイ）
敵対勢力[illegible]対[illegible]諜報活動を行う人間。[illegible]では情報部のエージェントなども含む。1STのメリアや4thのヴァグナーなどに代表される。

傭兵
報酬によって当事国に雇われ、直接の利害関係が及ばない戦争へ参加する戦闘員。1STのキャニオンクロウに所属する隊員が代表例である。

軍属
軍隊に所属する非軍人。軍施設[illegible]機関の職員[illegible]1STのDr.ギルモアや、FMOの主任[illegible]などが該当する。

文民

政治家
政治をつかさどる職[illegible]ある人間。[illegible]3rdではクーデタ[illegible]政治家が登場している。

官僚
行政機関[illegible]特に中央省庁に所属し[illegible]ある個人[illegible]ことが多い。3rdのオルネフスキィ駐大大使などが該当する。

政府機関職員
[illegible]以外の者。いろ[illegible]な解釈も可能だが、ここでは4thに登場する「デュランダル」メンバーを指す。

警察官
警察組織[illegible]所属する公務員[illegible]ーズ中1人。3rdに登場する[illegible]日本警察機構の新為興造だけだ。

民間人

反体制
体制[illegible]の[illegible]や[illegible]。3rdのフィリピン自由[illegible]などに代表される。

テロリスト
特定の政治的な[illegible]目的達成の手段[illegible]所属組織。5thに登場するモーガン・ベルナルトなどが該当する

企業職員
民間[illegible]属する人物[illegible]いわゆるサラリーマン[illegible]意外[illegible]小池[illegible]くらいである

科学者
[illegible]に最も近いのは3rdと5th[illegible]作品中に[illegible]技術者[illegible]人物が多い

ジャーナリスト
[illegible]ックくらいだろう。

スペンダー（ハッカー）
[illegible]対象から情報を[illegible]ことを生業とする者。3rdのエンマネ[illegible]メイカー[illegible]や1STのハンスなどが代表的な例である

武器商人
武器の販売を職業とする者[illegible]第三国の企業から紛争当事国へ販売を仲介する場合もある。4thのパ[illegible]ール商会など該当者も多い

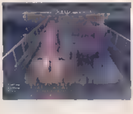
闘技者
[illegible]1STの主人公ロイドを[illegible]これを生業とするプロもいる。

バーの客
[illegible]情報[illegible]も持つバー。シリーズ[illegible]な人間が客として登場している

難民
戦争や宗教・民族の対立その他の理由で住む場所を追われた者[illegible]その集団。4thでは[illegible]ベネズエラ州に[illegible]が登場する。

軍人

軍隊に所属し、その活動に従事する者の総称。戦争や紛争、それに類する事件・騒乱などを題材とする「フロントミッション」シリーズでは、最も帰属する人数の多いカテゴリーである。主人公についても、「3rd」および「4th」の元軍人」以外は全員が該当する



文民

軍人ではない者。[illegible]では軍人以外の全市民が含まれるが、「文民統制（シビリアン・コントロール）」などの文脈で使う場合は、[illegible]政治家[illegible]など、を指すことが多い。本項における分類も、後者のスタンスをベースにしたものである



民間人

軍人、王族、皇族、および公務員ではない者を指す呼称。文民と非常に意味合いは近いが、公務員を含まないところが大きく異なる。[illegible]人口[illegible]分野も多岐にわたる。[illegible]ジャーナリスト[illegible]やスペンダーと[illegible]



複数作品に登場するキャラクター

2089年 のオープニング&エンディングを除く の23年間という限定された年代で物語が展開するため、作品の垣根を越えて登場するキャラクターも [illegible]



[illegible] 36歳

4thで36歳で再登場するフレデリック。[illegible] WAP [illegible]



マリア・パレデス

1ST 20歳 →4th 32歳

4thでは情報部のエージェントとなっているマリア [illegible] ている。ケビンとの再開もいつか…？





1ST 30歳 →4th 35歳





FMO 51歳 →1ST



[illegible]・S・ウィ[illegible]カー

FMO 36歳 →1ST



エミール・クラムスコイ

5th 21歳 →3rd 22歳

ハフマン島における登場キャラクターの関わり

劇中で体験できるイベント

ウォルター・フェン
[illegible]ダム市[illegible]で紛争を体験 ウォルターとグレイが負傷

ウォルター・フェン 8/22
PKFと[illegible]WAP部隊に助けられる

ケビン・グリーンフィールド 2089.4/28
[illegible]事件を起こす

ロイド・クライブ
[illegible]カレンが生死不明になる。ラーカス事件により事故を暴露される。

ケビン・グリーンフィールド
トノスコルの命令でカレンを捜索する 第112特別機動小隊隊長になる。

ケビン・グリーンフィールド
O.C.U.軍[illegible]

ロイド・クライブ
パリンテンでファイター[illegible]ロイド[illegible]オンクロウの隊員になる

ロイド・クライブ 8/1
フリーダム[illegible]

ケビン・グリーンフィールド
[illegible]ブラックハウンドが[illegible]オンクロウとニアミスする。

ケビン・グリーンフィールド
[illegible]

ウォルター・フェン
[illegible]ウィーディが戦死。

ロイド・クライブ
ロングバース島地下基地でトノスコルと最終決戦。

ケビン・グリーンフィールド
パトリシアと出会い、自由のため、空母サンタバーバラでゲイルと最終決戦

年表

- 第1次ハフマン紛争
- ハフマン危機
- 2090年6月 ラーカス事件
- U.S.N.軍、フリーダム侵攻作戦開始
- ラークバレー壊滅
- 2091年
- O.C.U.軍、フリーダム奪回作戦開始
- 第2次ハフマン紛争終了

設定上で事件に関わっているキャラクター

トマス・ノーランド
[illegible]

トミンゴ・カイアット
[illegible]

マーカス・[illegible]
[illegible]

トミンゴ・カイアット
[illegible]

ダリル・トラウヘル／ビリー・レンダム
[illegible]

佐々木 正雄
O.C.U.軍と[illegible]

モーガン・ヘルナルト
第2次ハフマン紛争中、戦死。

グリフ・バーナム
[illegible]

ALTERNATIVE Character Correlation Chart

2034年 独立政府サイ[illegible]の[illegible]が発端とな[illegible] 大陸北部および中西部に広[illegible]地域[illegible]戦線が拡大[illegible]アフリカ紛争 ここでは[illegible]紛争[illegible]関与[illegible]主な組織および[illegible]




E.C.
ヨーロッパ共同体
C.A.
中部アフリカ共同体
バッタール商会

Leading Figures

ＣＡ内戦に端を発したアフリカ紛争　その裏にはU.N.A.S.、S.A.U.S.間の対立とそれぞれを支援するＥＣとO.C.U.の思惑が渦巻いていた。本項では、紛争に関与した主要人物について解説している。

























ットー・ボギナール





【WAI】

加入条件



チャミノ・フィリンタ



ウィオラ・キンョ



ルシアス・エン]モ





■ 加入条件

■ 加入条件









バ

■ 加入条件



北アフリカ国家共同体

N.A.S.

■ 加入条件

シンセミア小隊

■ 加入条件

バリー



アントロー











ツェルベルスガード

グスタフ・セルマン
…ustav Seiman



紛争当事国の調査・監視を目的にUNASから派遣された対テロ特殊部隊ツェルベルスガ…

ーJNASとWA…

スピンガー
Spingare



想定外な攻撃、…能な反射神経と…能力を誇る…

…紛争終盤、…カザフスタンから…シャガン・ライフルを使いJNASとWA間の和平会談を攻撃する計画に参加した…機動攻撃中隊…ヘルスガートは全滅…



…WA間の和平会談の会場を攻撃する計画を…発射を目前に…



…実用化にこぎつけたサ…シャガ…ライフルを使いJNASとWA間の和平会談を攻撃する…計画する…



Graffiti







1ST Character Correlation Chart

2090年6月 ラーカス地区で起きた事件を発端に勃発した第2次ハフマン紛争
ここでは紛争とその裏で画策された陰謀に関与した主な組織および人物の関係をまとめている

O.C.U.
オシアナ共同連合



U. S. N.
ニューコンチネント合衆国



Leading Figures

第2次ハフマン紛争と その裏でうごめいていたB.D バイオニューラル・デバイス 開発をめぐるOCUとUSNの両軍およびサカタインダストリィによる陰謀 本項では 一連の事件に関わった主要人物を組織ごと、解説している

O.C.U.陸防軍

O.C.U. Ground Defense

■ 加入条件



OCU陸防軍大佐 傭兵部隊キャニオンクロウの設立に尽力 [illegible]

力の総督を務めた [illegible] ダストリィおよびUSN軍 [illegible] 部勢力との共謀で推し進められたBD開発計 [illegible] 軍のフロント [illegible] Dのマテリアル [illegible]

キャニオンクロウ



■ 加入条件

ロイド・クライフ

Lloyd Clive

■ OCU オーストラリア
■ All rounder
■ Shoke
■ OM01 ~



元OCU陸防軍大尉 自らが [illegible] 偵察任務で失敗し婚約者が [illegible] 点では生存し [illegible] その結果起こった事件は、第2次ハフマン紛争勃発へ発 [illegible] それから1年後 [illegible] イター に身をやつしていた [illegible] は 傭兵部隊の設立を任されていた陸防軍大佐オルソンにスカウト [illegible] 隊長。就任 [illegible] 戦線へ投入されることにな [illegible]

だが このキャニオンクロウの設立は サカタインダストリィとUSN軍情報機関 ルバーナがOCU軍の了解のもとで開発していたBDのマテリアル候補選定を目的としており さらにこの紛争さえも、開発に関連する一連の組織 ひいてはOCUとUSNの上層部により計画 コントロールされたものであった

各地を転戦中、計画の全容を [illegible] とキャニオンクロウの面々はOCU軍のコントロールを放れ 軍の陰謀を阻止すべく新たな戦いに身を投じていった

Personal History

[illegible]

ウィラス・E・ブレイクウッド

Willas E Blakewood



[illegible] 駐留する機動機械化連隊の [illegible] 隊に新設された傭兵部隊の管理官を務めた 一家は父フル [illegible] 弱冠21歳という異例の若さ [illegible]

部隊 キャニオンクロウ に配属されていた BD開発をめぐる [illegible] ていたようだ ロイド一味から [illegible] その後の動向は [illegible]



部隊員 [illegible] 任務中で戦闘 [illegible] 身柄はロスト 行方不明とされ [illegible] 満足な調査は行われていない

事件の真相は BD開発計画 [illegible]





ナタリー・F・ブレイクウッド



Assault Gunner

Personal History

坂田 竜二

Ryuji Sakata



Personal History

キース・カラヘル

Keith Carahell



Personal History

ジョイナス・ジェリアスカ

Joynas Jeriaska



Personal History



身体能力は最強…でも下のよ…といい…



Personal History



ヤン・メイファ【楊 美花】

Assault Fighter



5年ほど前、[illegible]ハフマン島[illegible]てきた中国人女性。[illegible]闘機場「ロイト」[illegible]情報提供[illegible]を交換条件、入隊、承認を得た。彼女は[illegible]するため、無謀な[illegible]動を続け[illegible]戦闘に巻き込まれて2ヶ[illegible]ロイトの写真を[illegible]ことがあり[illegible]

[illegible]カン要塞攻略の直前[illegible]脱走USN兵の情報を頼りに弟イ[illegible]ヒンと再会し目的を果たしたが、その後も弟とともに部隊に残り続け[illegible]、部隊の造反騒動の際もロイト側に加担し、一緒に部隊を抜けて逃亡活動に協力している。

Personal History

[illegible]

[illegible]



[illegible]OCUとUSN[illegible]勃発するハフマ[illegible]闘機場[illegible]、WAP技術に関[illegible]

[illegible]入隊を承認され[illegible]

Personal History

[illegible]

[illegible]



[illegible]情報を[illegible]「自衛手[illegible]学「WAP」[illegible]技術を身に付け[illegible]

[illegible]年[illegible]USN軍の[illegible]

[illegible]の意見を聞くため、補給基地を攻[illegible]人生を[illegible]「隊長[illegible]

Personal History

[illegible]

ハンス・ゴルトウィン

Hans Goldwin



[illegible]の中心は[illegible]情報屋[illegible]を営む男[illegible]特徴[illegible]映像[illegible]装置として[illegible]た映像用カメラによって本来の「目」の代わりも果たしている。出身はUSNで、工学系大学として世界的に有名なマサチュー[illegible]工科大学。12歳で入学[illegible]並外れた頭脳を持って[illegible]規則や常識を嫌う性[illegible]そのまま学問の道を進まず、修士課程の途中でハフマン島に移住。2086年頃から現在の仕事を始めていた。

2091年、第2次ハフマン紛争も終盤にさし掛かった頃、事務所を訪れたヤン・メイファから弟の[illegible]を引き受けたが、USN軍のサーバーに入り込んだところを探知され、手配されてしまう。[illegible]身となった彼は[illegible]作戦に参加したキャ[illegible]合流、以降は部隊の隊員として行動した。

Personal History

[illegible]

ポール・C・グリパ
Pole C Gripha



Personal History





[illegible]

Ardor [illegible]

- [illegible]
- 178cm 74kg
- Assault Fighter
- [illegible]
- Mr [illegible]
- Moral [illegible]



元OCU軍曹長。かつてはWAPパイロットとして活躍した兵士で、[illegible]も[illegible]っぽいと[illegible]あったが、誠実な人柄の好人物であった。しかし、父と同じ道を選んだひとり息子を第2次ハフマン紛争で失い[illegible]除隊[illegible]は毎日のように酒場で飲んだくれるようになってしまった。さらに、性格もがらりと変貌し、今では酒場[illegible]酔客、すら煙たがられる酔[illegible]に成り果てていた。

キャニオンクロウ隊長のロイドとは、彼が[illegible]酒場で[illegible]キャニオンクロウ[illegible]ミルカン[illegible]へ向か[illegible][illegible]2人の出会いが決して愉快なものでなかったことは容易[illegible]想像できるが[illegible]酒場[illegible]の姿を見かけなくなったことから、ロイドは今や往時の腕さえ信用できない彼の入隊を許可したものと思われる。

Personal History

[illegible]

クレ[illegible]リオ・マイアス

- [illegible]
- Mr [illegible]
- [illegible]
- Moral [illegible]



元OCU陸軍軍曹。第2次ハフマン紛争勃発前、軍を除隊[illegible]「ク[illegible]」のリングネームとして闘技場のファイターに転向した。除隊の理由[illegible]詳しいことは分からないが、軍紀[illegible]ため恐らくはただ「そ[illegible]ている」という[illegible]、単純なものだった可能性が高い。ともあれ彼の選択は間違っていなかったようで、闘技場では[illegible]が[illegible]勝ち進み[illegible]いたフリーダムの闘技場で有名なチャンピオンとなっていた。[illegible]OCU軍のリーダー[illegible]部隊として[illegible]

[illegible]トオンの[illegible]知るものは[illegible]、1本つけたロイドは[illegible]部隊、入隊したという説が有力となっている。

Personal History

[illegible]

ボビー・ホプキンス

Bo[illegible]

- [illegible]
- Mag[illegible]
- [illegible]



元OCU陸軍中尉[illegible]約束された出世の道を歩むエリート将校だったが、自ら率いた部隊を[illegible]全滅させるという失態を[illegible]その件で彼の責任が問われることはなかったようだが、[illegible]耐え切れなくなり退役を決意。その後は傭兵として戦場を渡り歩く生活を続けている。危険な仕事もあえて選ぶため、戦場で仲間を失うことが珍しくなく、同業者からは「死神」の渾名で呼ばれている。それを知ってか自嘲的趣味か、自分のWAPに「[illegible]Death(デス)」の[illegible]は、彼の[illegible]いるのかもしれない。

第2次ハフマン紛争が発生、傭兵として参加した義勇軍で[illegible]と出会い、以降ながれ行動を共にしている。ベセタの中心地、[illegible]ルンカがOCU軍兵士[illegible]を起こした際、仲裁に入ったロイドらと接触。その後[illegible]いくところが目撃され[illegible]

Personal History

[illegible]

[illegible]

- Assault Fighter
- Natural
- [illegible]



元OCU義勇軍兵士。OCUオーストラリアの出身で、先住民族「アボリジニ」の末裔。20世紀[illegible]都市生活[illegible]21世紀[illegible]は他人種との混血が[illegible]彼もまた白人の[illegible]を多く引き継いでいる。[illegible]正確な時期は不明だが、第2次ハフマン紛争勃発から間もなく組織された義勇軍へ、志願入隊したことが分かっている。[illegible]平和を希求[illegible]止めるため、戦[illegible]。彼の戦闘スタイルは[illegible]より、む生まれ持った勘[illegible]部分が大きい[illegible]

[illegible]義勇軍で出会った傭兵ボビーと一緒に行動しているが、ボビーと彼が離れなくなった理由は不明。ベセタでキャニオンクロウと接触してからは、ボビーと共に同[illegible]隊へ同行[illegible]

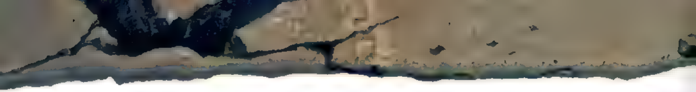
Personal History

[illegible]



Personal History





ハフマンの鶏

[illegible]



…が続々し明瞭ハフマンの魂の… [illegible] 軍師 [illegible] 関係 [illegible] …は [illegible] 切不明 [illegible] 全構成員の… [illegible] …

[illegible] …キャニオンクロウと接触 [illegible] …

Personal History

[illegible]

サカタインダストリィ

[illegible]



サカタインダストリィ会長。20[illegible]れ、OCU日本の中[illegible]な製造会社に過ぎなかった[illegible]一代のうち、世界的[illegible]に成長させた、天才的経営手腕を持つ立志伝中の人物。息子[illegible]兵器開発部門へ転換する経営[illegible]それに伴い緊密になって[illegible]UとUSNの両軍部との不穏な癒着関係を懸念し、唯一の[illegible]



[illegible]ダストリィ社長。2059年生まれ。現会長の父に代わ[illegible]就任。[illegible]業界内、さらに言えば政府内[illegible]支配力を拡大せんとする[illegible]な野心の持ち主。その[illegible]BDとそのシステムを[illegible]WAPの開発を包括した[illegible]カープロジェクト[illegible]大きな問題を[illegible]計画を[illegible]USNとOCUの各軍内の[illegible]





Personal History





ブラックハウンド



■ 年齢

■ 登場ステージ

■ 加入条件



Personal History

U.S.N.軍

U.S.N. Armed Forc

■ 年齢

■ 身長／体重

■ 登場ステージ









ゲイル



特殊部隊の隊長を務めるＪＳＮ軍大尉。2090年6月 [illegible] ＯＣＵ [illegible]

[illegible] 機動曲弾 [illegible] と共同で作戦に参加した。自分の出世のために利用できるものは何でも使うというタイプで [illegible]



リンクス小隊

[illegible]

■ 加入条件



ＯＣＵ軍による [illegible]

[illegible]

ケビン・グリーンウィールド



元統合参謀本部議長グリーンウィールド中将を父に持つＪＳＮ軍少尉。[illegible] 特殊部隊 [illegible] クハウンド [illegible]

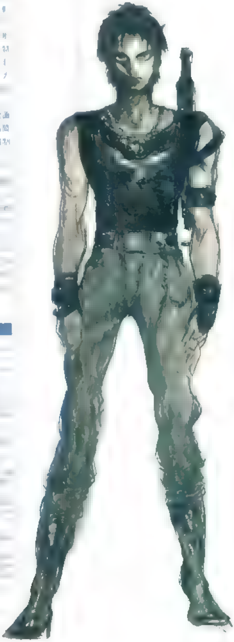
[illegible] 在籍中に [illegible]

たが、第2次ハフマン紛争が発生直後に再び転属辞令が下り、[illegible] は第334大隊112特機中隊に編制された小隊の隊長を務めた。

[illegible]

Personal History

[illegible]





[illegible]隊副隊長

[illegible]ー・サンダース

[illegible]hnny Sander



リンクス小隊の副隊長を務めるJSN軍曹長。かつて所属していた歩兵隊でグリーンフィールド少尉の副官を務めて以来、彼の転属のたびに配属先へ異動を希望し、サポートし続けた。グリーンフィールド少尉に比べてはるかに軍歴が長い者から見れば、上官とはいえ経験の[illegible]光り[illegible]による配置[illegible]に[illegible]感じるのが普通だろうが、彼は隊長を非常に尊敬し、信頼していた。その理由についてはあくまで想像の域を出ないが、まるで少年のように青臭さ一歩手前の理想主義で愚直に働く実直な上官の姿が、彼にある種の感銘を与えたのではないだろうか。

[illegible]ト少尉[illegible]BD開発計画をめぐる軍内の陰謀究明に貢献した後の動向は定かではない。ただ、事件の収束後、組織され、グリーンフィールド少尉が志願して隊長を務めた治安維持部隊には、彼も間違いなく参加したはずである。

Personal History

2048	誕生
2066	JSN軍歩兵隊に入隊

[illegible]

[illegible]隊隊員

マシュー・D・ロレンツォ

Matthew D. [illegible]enz



JSN軍伍長。隊長、副隊長[illegible]真面目で、任務に忠実な堅物が多いリンクス小隊にあって、ただ1人作戦行動中にもユーモアを絶やすことのない、隊のムードメーカー。副長のサンダースとは異[illegible]ルド少尉とはブラックハウ[illegible]配属以来の付き合いとなるが、隊長とは同世代であるという親近感以上の何かを感じていたようだ。彼に寄せる信頼は、サンダースと同様、厚い。ニルバーナ機関、そしてその後のリンクス小隊への度重なる転属の際には迷うことなく一緒に転属希望を申請している。

BD開発計画に絡むウインガ[illegible]准将ら軍内の支持勢力による陰謀阻止のため、奮戦する[illegible]動をサポート[illegible]の動向は不明だが[illegible]他隊員同様、除隊[illegible]恐らくグリーンフ[illegible]尉の率いる治安維持部隊に参加したと思われる。

Personal History

[illegible]68	誕生
86	JSN軍に入隊

[illegible]

[illegible]クス小隊隊員

ハル・ファインス

[illegible]

JSN軍[illegible]

Assault Fighter



小隊発足当初からしばらくは、ブラックハウンドから転属した3名により編制・運用されていたリンクス小隊に、増員として配属されたメカニックのスペシャリスト。フリーダムへの大規模侵攻作戦を目前にして与えられた、侵攻ルート上の対空レーダー施設の破壊任務が隊員としての初陣となった。軍入隊以来、後方支援部隊での勤務経験しかなく、WAPによる戦闘や前線での状況判断などに多少の不安を抱えていた。しかし、先述の任務やフリーダムでの大規模作戦を大過なく遂行して以降は、隊になくてはならないメカニックとして地位を確立していった。

第2次ハフマン紛争末期、隊長の身柄拘束に伴い1度は拘留施設へ送致されたが、その後釈放され、隊長の手引きにより施設を脱走。他の隊員と共にウインガー准将の逮捕に貢献した。事件収束以降の動向は不明だが、恐らく[illegible]フィールド少尉の率[illegible]治安維持部隊へ参加した[illegible]

Personal History

[illegible]	誕生

[illegible]

[illegible]クス小隊隊員

ハワード・ウォン

[illegible]oward Wong

JSN軍兵長



[illegible]担当のファインズ伍長と同じく、フリーダム侵攻の大規模作戦を前に、増員としてリンクス小隊に配属された隊員。以前所属していた部隊では遠距離攻撃支援を担当しており、その確かな射撃の腕は部隊内で信頼を得ていたようだ。実際に、リンクス小隊編入後の初陣となったOCU軍の対空レーダー施設破壊任務や、その後のフリーダム侵攻作戦において、その射撃の正確さを証明してみせた。[illegible]非常に無口で、作戦中[illegible]外にかかわらず、必要な場面以外[illegible]めったに口を開かないため、隊員たちは意思の疎通に慣れるまで随分苦労させられたようだ。

第2次ハフマン紛争末期、隊長の身柄拘束に伴い1度は拘留施設へ送致されたが、その後釈放され、隊長の手引きにより施設を脱走。他の隊員と共にウインガー准将の逮捕に貢献した。事件収束以降の動向は不明だが、恐らくグリーンフィールド少尉の率いる治安維持部隊に参加したと思われる。

Personal History

2086	USN軍に入隊

[illegible]



ＵＳＮ陸軍第3軍 [illegible]特殊作戦中[illegible]隊の伍長。ＯＣＵ軍[illegible]のため、ヘルチカ市で[illegible]前進基地[illegible]襲撃した際、護衛に当たっていた陸軍部隊キャニオンクロウの攻撃[illegible]彼女[illegible]全滅[illegible]

仲間の仇を1機でも多く討[illegible]ために、ＯＣＵ軍の補給路となる[illegible]

[illegible]中、潜伏していた[illegible]追い込[illegible]など[illegible]思考から完全に排[illegible]ひたすら復讐[illegible]を1人で遂[illegible]

ＯＣＵ軍を偵察する任[illegible]ハフマン鉄道付近を移動中[illegible]リンクス小隊、発見され[illegible]れた彼女は[illegible]ＢＤ開発[illegible]

Personal History

[illegible]



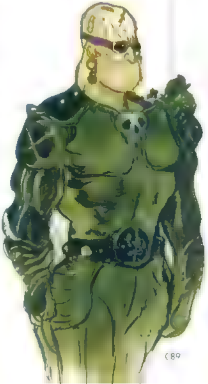
地獄の [illegible]

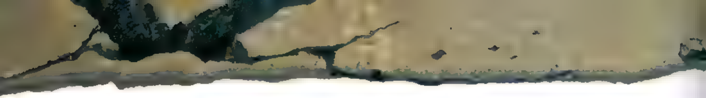
■ 登場ステ[illegible]
■ 加入条件



Personal History

[illegible]





ジョンソン・ダリン



USN陸軍曹長

Personal History



USN陸軍中尉

Personal History



USN陸軍中尉

Personal History



Personal History



Personal History



ニルバーナ機関

NIRVANA INSTITUTE

■ (OM=O.C.U.側 UM=U.S.N.側)
■ 加入条件



…部隊の隊長を務めるＵＳＮ軍大…日…開発計画における中心的…役割を担い、ＢＤマテリアルの…となる人間の確保から機関…営までを指示する立場にあった。…階級は大尉だが…を持ち勢力は上層部にまで及んでおり、正規の指揮系統外、ある程度の規模の兵力を自由にできる権力を持っていた。

当人の死亡と関連資料紛失のせいで推測の域を出ないが、情報部の調査によれば、彼はサーノトラ…国から派遣された人間であり、…計画の推進以外にも…目的を持っていた…。ウインカ…准将の失脚を…真相…

…を足掛かりと…
…言力拡大…

…紛争を生き延びていたなら何を語ったであろうか？ 残された疑問…解明はできない。

Personal History

ランドデストロイヤー

LAND DESTROYER

■ (OM=O.C.U.側 UM=U.S.N.側)
■ 加入条件

Dr.ギルモア



…人工授精によって生まれた…胎児の脳を使用した生体コン…の研究、携わっていた…研究データ…研究は継続…の後…の誘いにより…ニルバーナ機関に迎えられ…を使用した現在のＢＤ…おけるＢ型・Ｓ型両タイプ…発…Ｂ型について…紛争末期…試作機を…機関が解散…動向は不明だが、その後も…開発…

ザイバー・F・カークランド

Zaiber F Kirkland

■ ＵＳＮ軍大佐



ＵＳＮ陸軍大佐…陸の戦艦「ランドデストロイヤー」の異名を持つモーガン要塞…の隊長を務める。モーガン要塞はフォートモナス内の北に建設された…いたものを、２代目の隊長として就任したカークランドが…ている…紛争末期、メール川防衛ライン崩壊以降に戦線を後退させ続けた…ナス防衛の要衝であった当要塞…陥落により決定的とな…た戦闘において大佐の死亡は報告されていないが、彼のその後の動…



Image Illustration Gallery











Image Illustration Gallery







2nd Character Correlation Chart

2102年[illegible] O.C.U.[illegible]独立[illegible]
[illegible]関与[illegible]組織[illegible]人物[illegible]関係[illegible]

O.C.U.
オシアナ共同連合




U.S.N.
ニューコンチネント合衆国
所属不明
情報部情報2課
O.C.U. アロルデシュ駐留軍
陸防軍第1軍第89機動大隊

Leading Figures

ＯＣＵからの独立を掲げて軍の一部勢力が蜂起したアロルデシュクーデター。その陰では、ＯＣＵ軍の新兵器実験計画が進められていた。本項では、これら一連の事件に関わった主要人物について解説している。



[illegible]

アッシュ・ファルーク
Ash Faruk



アロルデシュクーデター発生時、革命軍（アロルデシュ軍のクーデター勢力）の襲撃を受けたＯＣＵ海防軍リミアン駐留基地で任務に就いていた海防軍伍長。かつてはアロルデシュ陸軍の将校だった。しかし、4年前に計画されたクーデターの首謀者ロブ・アザト大佐を殺害して計画阻止に成功した際、戦闘時の衝撃で記憶を失い、追放同然で軍を除隊させられた。祖国を裏切った罪の意識に苛まれた彼は、その後オーストラリアへ渡りＯＣＵ軍に入隊したものの、皮肉にも駐留軍として祖国へ配置されたのであった。

リミアン基地を脱出した彼は、[illegible]国境へ向かう途中でラマンストン基地を脱出した陸防軍部隊と接触。バーグショミティの協力を得て一時は捕虜救出部隊の制海艦モントへ逃れたが、基地脱出時にはぐれた仲間を救出するため再上陸。以降はバーグショミティ部隊として、クーデターおよびフェンリル計画の阻止に貢献した。

Personal History

年	月日	出来事
2077	4.11	誕生
[illegible]	[illegible]	アロルデシュ陸軍に志願入隊 [illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]上等兵
[illegible]	[illegible]	[illegible]に昇進。陸軍第4機械[illegible]
[illegible]	[illegible]	アロルデシュ陸軍を除隊
[illegible]	[illegible]	[illegible]軍に[illegible]兵として入隊
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]シュクーデター発生
[illegible]	[illegible]	[illegible]モントに収容
[illegible]	[illegible]	[illegible]ティに合流
[illegible]	6.18	首都ダカで大規模な交戦。革命軍の襲撃で多数の犠牲者
2102	6.23	ディ[illegible]アン空軍基地をバーグショミティ部隊が占拠。マッカー[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	6.24	インターゲーンがフェンリルの打ち上げに成功。稼動試験を開始。その後、ロケットにより撃墜

ジョイス・S・ホイットフィールド
[illegible]



アロルデシュクーデター発生時に革命軍の襲撃を受けたＯＣＵ海防軍リミアン駐留基地で任務に就いていた海防軍1等総兵。詳細な記録はないが2年前、訓戒処罰を受けているほどのプレイボーイとして、部隊でも名を知られる人物。だが、そうした軽薄な振る舞いの一方で人情に厚く、仲間を大事に思う好青年の一面も垣間見せる。また、部隊の仲裁を務めることが多いせいか、状況把握や判断能力に長け、行動に迷いの生じた仲間へ、豊富な人生経験に裏打ちされた効果的な助言を施すことで各人の意思決定に貢献している。

革命軍の襲撃を逃れ、彼は同僚のファルーク伍長、マッカラム1等総兵と共にリミアン基地を脱出。一時は捕虜救出部隊の制海艦モントへ逃れたが、リサ・ラブラに対する個人的な理由もあり、バーナム軍曹救出のため再上陸。以降はバーグショミティ部隊として、クーデターおよびフェンリル計画の阻止に貢献した。

Personal History

年	月日	出来事
[illegible]	[illegible]	[illegible]
2096	[illegible]	海防軍[illegible]10上陸機動大隊へ配属
[illegible]	[illegible]	[illegible]
2100	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	海防軍[illegible]
[illegible]	6.14	制海艦モントに収容
[illegible]	6.17	バーグショミティに合流
[illegible]	6.18	首都ダカで大規模な交戦。革命軍の襲撃で多数の犠牲者
2102	6.23	ディ[illegible]アン空軍基地をショミティ部隊が占拠。マッカーシェ中佐がクーデターの失敗を[illegible]
[illegible]	6.24	インターゲーンがフェンリルの打ち上げに成功。稼動試験を開始。その後[illegible]

エイミア・マッカラム
Amia McCalum



[illegible] 165cm 56kg

ＯＣＵオーストラリア

アロルデシュクーデター発生時に革命軍の襲撃を受けたＯＣＵ海防軍リミアン駐留基地で任務に就いていた海防軍1等総兵。航空大学卒の経歴を持つ彼女は、最初[illegible]のパイロットとして総海部第4[illegible]に配属された。しかし、翌年1等飛兵への昇進時に下った[illegible]への配属辞令を拒否、陸上勤務への配置転換を希望し、現在の所属となった。辞令拒否の理由については、記録がなく定かではない。ただ、普段から危険な[illegible]だったことから、空挺部隊における作戦が主任務となることで、危険度が上昇することを忌避したためとも噂されている。

革命軍の襲撃を逃れ、彼女はファルーク伍長らと共にリミアン基地を脱出。一時は制海艦モントへ逃れたが、バーナム軍曹救出へ向かう伍長への説得により、再上陸に使用された輸送機の操縦を務めた。それ以降も彼らに同行し、結局クーデターおよびフェンリル計画の阻止に貢献している。

Personal History

年	月日	出来事
[illegible]	[illegible]	誕生
2097	[illegible]	ウィルナ航空大学卒業。ＯＣＵ軍へ志願[illegible]
2098	[illegible]	[illegible]の輸送機パイロ[illegible]。昇任時の階級は2等飛兵
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	アロルデシュクーデター発生
[illegible]	[illegible]	制海艦モントに収容
[illegible]	6.17	バーグショミティに合流
[illegible]	6.18	首都ダカで大規模な交戦。革命軍[illegible]
[illegible]	[illegible]	ディ[illegible]アン空軍基地を[illegible]ティ部隊が占拠
[illegible]	[illegible]	[illegible]シェ中佐がクーデターの失敗を全軍に宣言後、[illegible]
[illegible]	6.24	インターゲーンがフェンリルの打ち上げに成功。稼動試験を開始。その後、ロケットにより撃墜

グリフ・バーナム

Griff Barnum



アロルテシュクーデタ

……兵器の横流しに手を貸すことで得られる金であった。クーデター発生当日……

Personal History





O.C.U.陸防軍

O.C.U. [illegible]



[illegible]作戦はイント領の[illegible]山県付近に構えた司令部と[illegible]湾内に停泊させた制海艦も[illegible]との2拠点で連携して推進された。[illegible]ーデター発生から5日間でサ[illegible]将軍を含む約50名の捕虜を救出し、さらに[illegible]首都ダカの一部制圧に成功した。[illegible]だが、6月18日、ダカ中心部で[illegible]

[illegible]命をはねつけ、OCU軍による首都確保に拘泥した大佐の決定により同軍は苦戦を強いられた。[illegible]革命軍によって敵対勢力の[illegible]掃を狙った爆撃が決行されたため、OCU首都部隊は壊滅。現場で指揮を執っていた大佐は行方不[illegible]

Personal History

[illegible]



[illegible]撃を受けた。OCU陸防軍[illegible]ストン駐留基[illegible]陸防軍大尉[illegible]誇るベテラ[illegible]

『内戦をはじめとした各国の[illegible]地域で、数多くの戦功をあげ[illegible]による撃墜[illegible]せいか年齢および実績の割[illegible]

[illegible]赴任以降も、国際マフィア[illegible]もあるバークショミティと関わりを持つなど、いまさら襟元を正す気はないようである。また、その豪快な人柄で人望は厚く、各方面の目下の者からは「親分」の呼び名で慕われて[illegible]

革命軍の爆撃を逃れた彼らは[illegible]逃走中、陸防軍兵と共に[illegible]グショミティに合流[illegible]ターおよび[illegible]

Personal History

[illegible]



[illegible]撃を[illegible]。OCU陸防軍[illegible]基地で任務に就いてい[illegible]チームを組むノ[illegible]ラント大尉、およびタファーナ軍曹の性格が目立つため、余計に強調されている節もあるが、他者に対して素朴な印象を与えることが多い。彼が多くを語らないため[illegible]任官を辞していることなどの不可解な経歴についても、真相を知る者はない。ただ、2095年頃、当時の[illegible]グレニ[illegible]の除隊に[illegible]する事件に関わっており、それが軍隊生活に少なからず影響を与えたのは確かだろう。クーデタ[illegible]時に知り合ったファルーク伍長に対して、彼が覚えたある種のシンパシーについては同性愛者であるが[illegible]以外にも、そういった過去が影響していることが考えられる。そんな様々な葛藤を抱えつ[illegible]ファルーク伍長の支援[illegible]彼らと共にクーデター[illegible]

Personal History

[illegible]

[illegible]

ロズウェル・タラーナ

Roswell Tarana



[illegible] 160 [illegible] kg

OCU [illegible]

M02

[illegible] 受けた　OCU陸防軍 [illegible] ストン駐留基地で任務 [illegible] 陸防車歪職 [illegible] 軍兵と共にバー [illegible] 達。クーデターおよびフェンリル計画の阻止に貢献した。

「ちゃらんぽらん」の [illegible] 語が彼という人間を表現するのに最も適切と思われるほど、何ともいい加減でとらえ所のない人物。並べて比較するとホイットフィールド1等軍曹兵の軽薄さも霞むほどで [illegible] 「女性の僕」と称 [illegible]

[illegible] 大胆な作戦など、[illegible] 況の中で活路を見 [illegible] きには見るべきところがある。また、国籍をはじめ軍のあらゆる経歴データに改ざんの跡があり、そのふざけた内容の意図も含めて過去は謎に包まれている。

Personal History

[illegible]





OCU陸防軍情報部

GDFIA

O.C[illegible]
Grou[illegible]
Intel[illegible]

■ [illegible]
■ [illegible]
■ [illegible]
■ [illegible]
■ [illegible]
■ [illegible]
■ 常駐ステージ
■ 加入条件

バン・チャ[illegible]

■ [illegible]
■ [illegible]
■ [illegible]
■ [illegible]
■ [illegible]
■ [illegible]
■ [illegible]
■ [illegible]



連合内外の諜報活動全般、携わ[illegible]部の部長を務める陸防軍少将。アロルテ[illegible]際[illegible]当時[illegible]前基地に保管されていた偵察機体を[illegible]フェンリルの発見と回収を目的と[illegible]情報部員2名を派遣[illegible]クーデターは、フェンリルを搭載した衛星の打ち上げおよび稼動試験を目的として OCU国防省ならびに革命軍 アロルテシュ軍の[illegible]勢力 内の一部勢力[illegible]計画の一環として仕組まれ[illegible]であった だが[illegible]フェンリルが所在不明と[illegible]国防省は急遽 O.CU陸防軍情報部員の派遣を要請し[illegible]

[illegible]連の計画への少将の関与[illegible]判断が難し[illegible]しかし計画内容が派遣部員に通達されていなかった上に 後日ナブリエル国務長官による計画[illegible]関連した人物の暗殺命令を拒否している[illegible]から 情報[illegible]距離を置いていたことは確かなようだ

Personal History

[illegible]

リーザ・スタンリー

■ [illegible]
■ 170cm 52kg
■ OCUオーストラリア
■ OCU陸防軍大尉
■ [illegible] Mission [illegible]
■ Topaz
■ [illegible]
■ [illegible]



アロルテシュクーデター発生時に 所在不明となったフェンリルの発見と回収の任を帯びて[illegible]派遣された 情報部員の1人。陸防軍士官学校で心理学と情報工学を修めた彼女は 自身の希望により情報部へ配属された 対USNの活動などで実績を積み上げ 現在は経済的 政治的な衝突の火種を抱えた東南アジア地域での活動を担当している 彼女の能力の高さは部長のチャンシャン少将も認めるところであり、今回の派遣任務についても 能力を最優先条件としたための抜擢であった。

現地入りした彼女は まずフェンリルが運び込まれたという情報が残っていたリミアン駐留基地へ向[illegible]しかし 基地では思うような情報は得られなかった。その後 一度は革命軍の捕虜となるも、マルダ大尉の離反により脱走しバーグノヨミティに合流 計画の真相を知ったあとも、チャンシャン少将の派遣動機に背き、フェンリル計画の阻止に協力した

Personal History

2090	OCU陸防軍士官学校に入学。専攻は心理学と情報工学
	士官学校卒業 希望により情報[illegible]
2098	チャンシャン少将の推薦により[illegible]
2101	[illegible]を認められ 大尉に昇進
6.12	アロルテシュクーデター発生。[illegible]
	[illegible]バーグノヨミティ[illegible]への移動中 革命軍の捕[illegible]
	[illegible]ミティ部隊[illegible]

[illegible]

■ [illegible]
■ [illegible] 45kg
■ OC[illegible]
■ OCU陸防軍少尉
■ [illegible]
■ BoldCat
■ MOS-
■ [illegible]



アロルテシュクーデター[illegible]に所在不明となったフェンリルの発見と回収の任を帯び[illegible]派遣された 情報部員の1人 情報部へ配属されて1年 通算でもまだ3年ほどの軍歴ではあるが 2100年のヘオクラートのゲ[illegible]事件であげた功績などが評価され現部署へ配置転換後 スタンリー大尉とコンビを組んでいる 情報部員としての能力については、未[illegible]であるが 前述のゲリラ事件での優れた状況判断と対応能力に加え 知識および技術の飲み込みの早さは上官の折紙付きである。なお入隊以前からの友人に優秀な情報屋があり 意識的かどうかはともかく 職務遂上の下地は備わっていたといえるかもしれない

現地入りした2人は表向きは[illegible]虜救出作戦に参加しつつ 情報屋の協力を得てフェンリルの捜索に全力をあげた そして最終的には本来の派遣の意向に背き フェンリル計画の阻止に加担している

Personal History

2099	OCU軍へ[illegible]
	陸防軍1軍第126歩兵師団[illegible]に配属
	[illegible]部[illegible]配属を[illegible]
2101	[illegible]少尉に昇進
6.12	[illegible]
6.16	バーグノヨミティに合流。アラパへの移動中 革命軍の捕[illegible]
	マルダ大尉の[illegible]

CISU 連合中央情報局

The ... [illegible]
(C...)

ハイノ・A・フィ　ハワ



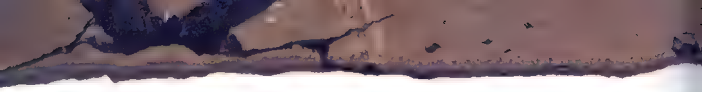
OCL内外で広く諜報活動を行う[illegible]情報組織　CISU（連合中央情報局）に所属する[illegible]計画の本格始動を控えて、フェンリルがリミアン基地へ移送されたとの情報をつかんだ同局により、フェンリルの[illegible]存在する証拠の獲得および暴露を目的として派遣された[illegible]アロハ[illegible]
[illegible]
なぜ軍所属の船を選んだのかなど疑問は残るが、乗員に素性が[illegible]いなかったことから、軍内[illegible]

[illegible]

Personal History

[illegible]





ダークギース

Dark Geese

■ 年齢
■ 身長・体重
■ 出身
■ 階級
■ [illegible]
■ [illegible]
■ 登場ステージ
■ 加入条件

ドミンゴ・カイアット

■ [illegible]歳
■ 183cm 80kg
■ O.C.U.オーストラリア
■ O.C.U.統防軍大尉
■
■
■
■



OCU陸防第1軍戦略研究所に所属する戦略コンサルタント。アロルデシュクーデター時には、オードマン大佐が指揮する補虜救出作戦の司令部に派遣され、作戦の現場指揮を担当していた。しかしこれはあくまで表向きであり、実際はフェンリル計画の成否に関わり、真相露見防止のための関係者暗殺などの工作を目的としていた。[illegible]彼を含め、裏工作に従事した[illegible]チームは「[illegible]」と呼ばれて[illegible]活動内容はもちろん、[illegible]存在自体が[illegible]編成を推進した[illegible]長官[illegible]一部[illegible]極秘事項[illegible]。

[illegible]アロルデシュクーデター[illegible]による首都爆撃[illegible]重傷を負[illegible]時[illegible]を離脱[illegible]ランド大尉に救われ、任務に復帰。フェンリル計画の真相を知る関係者の暗殺を続行したが、関係者を乗せた制海艦モントを襲撃[illegible]際の戦闘で死亡している。

Personal History

[illegible]

アロルデシュ軍

The [illegible]

■ 年齢
■ 身長・体重
■ 出身
■ 階級
■ [illegible]
■ [illegible]
■ 登場ステージ
■ 加入条件

ゴーシュ・ヴィアンタ

■ 53歳
■ 182cm [illegible]
■ [illegible]
■ [illegible]陸軍大将
■
■
■
■



[illegible]クーデター[illegible]発生[illegible]際、O.C.U.中央政府との交渉のために革命軍が捕虜とした軍関係者の1人。しかし、これは革命軍の自作自演によるカモフラージュであり、実際[illegible]。彼は[illegible]が開発したインターゲ[illegible]はOCU軍の秘密工場[illegible]所長[illegible]ランツ・ヘンシェルの協力を得[illegible]補償とフ[illegible]という切り札を手にしたことでクーデターが完遂。絶対の自信を持っていたが、当初はそれなりの純粋さがあったはずの彼の革命理念は、絶対的な切り札を手中に収め[illegible]て次第に祖国の独立という本来の目的から乖離していってしまう。

フェンリルの奪取で革命軍は[illegible]勝利を宣言したが、その後戦況は劣勢に転じ、ディーアン空軍基地の陥落で敗勢は決定的となった。将軍はクーデター首謀者のマッカ[illegible]中佐が逃亡した後の基地で遺体として発見されている。

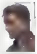
Personal History

[illegible]



ヴェン・マ[illegible]カ[illegible]

	[illegible]
	アロルデ[illegible]陸軍中佐



[illegible]テ[illegible]首謀者として声明を発[illegible]際に戦闘指揮も担当したアロルデシュ陸軍中佐。一時はO.C.Uの工業生産基地として栄えたアロルデシュの衰退、対する憂慮と確たる対策を講じない中央政府に対する強い憤りを抱いており、4年前のアザト大佐によるクーデター未遂事件の際も実行部隊を指揮していた。民衆の利益を中心に据えた彼の政治理念は、結局はフェン[illegible]の推進に利用される[illegible]しまった。その暴走を阻止したのが、方法は違えど民衆のための革命を望む彼の義父を中心とした[illegible]ワンコミュニティであったのは、実に皮肉な結果といえる。
クーデター失敗宣言の後、彼は[illegible]を目論んだがアロルデシュ軍の武器密輸場跡でダークキースに殺害された。彼が残した「新たな革命」という言葉は何を示していたのか。それはこの国の行く先を見守ることでいずれ明らかになるのかもしれない。

Personal History

[illegible]





[illegible]
謀はぬ猛攻略を断行するクィナタ将軍と、彼が手を結んだインターゲーン所長の[illegible]て、しだいに歪められ[illegible]
そんな実体に対する彼の疑念は、6月18日に決行された首都中[illegible]襲撃[illegible]決定的となる[illegible]
[illegible]い、司令部近くに収容されて[illegible]スタンリー大尉ら数名の捕虜を連れて離反[illegible]亡したのであった。その後、中佐の生存は確認されたものの[illegible]その心は変わらず[illegible]

Personal History

[illegible]

バーグ運輸

[illegible]

加入条件



[illegible]



[illegible]

インターゲーン

INTER GEHEN

[illegible]

登場ステージ

加入条件



[illegible]
参謀官が調整を[illegible]ミディに協力を[illegible]救出の依頼[illegible]教官に[illegible]カラム[illegible]によって[illegible]ようやく首都ス[illegible]



クーデターの裏で進められていたフェンリル計画の立案者[illegible]OCU軍の侵攻計画のため、アロルデシュに設立[illegible]ーゲーンの責任者を務めた人物[illegible]
[illegible]
抱き込んで万全の準備をしていた[illegible]
部隊の[illegible]によってまたも[illegible]阻止され[illegible]





その他



Personal History



Graffiti





3rd Character Correlation Chart

2112年 新型兵器M.D.A.S.を[illegible]およびO.C.U.各国を[illegible]様々な事件 騒乱が発生[illegible]ここでは それらに関与した組織および人物の関係をまとめている。



Leading Figures

U.S.N.軍の新型爆弾M[illegible]DASを巡る争奪戦[illegible]端を発し発生する日本国防軍（日防軍）のクーデターと大激中の反政府組織華連団の大規模反抗。本項では、これらの事件に関わった主要人物を組織ごとに解説している。

日本国防軍

Japan [illegible]

■ [illegible]
■ [illegible]
■ [illegible]
■ [illegible]
■ [illegible]
■ 搭乗WAP [illegible]
■ [illegible]
（EM＝エマ編／AM＝アリサ編）
■ 加入条件

機動歩兵群[illegible]特殊隊長

黒井 優一

[illegible]

■ [illegible]
■ [illegible] 5kg
■ OC[illegible] 日本
■ 日本国防軍少佐
■
■ [illegible]
■ —
■



国内テロをはじめとした有事における初動作戦[illegible]総合[illegible]實弾幣を担[illegible]機動歩兵群特殊対策課課長[illegible]階級は少佐。[illegible]クーデター[illegible]OC[illegible]友剤[illegible]行動を[illegible]佐々木参謀長の腹心として国際、配属クーデター派の実行部隊指揮を担当した。

「自国を守る軍隊」の姿が様々な建前を押し付けられて歪んでいくことに憂いを抱いており、己の権力欲に溺れていった佐々木参謀長を見ながらも、黒井は彼の信じる理想の日本国防軍の姿をひたすら追い求めていた。[illegible]クーデター失敗、そして彼の死[illegible]その理想は遂に実現しなかった。

統合軍司令部[illegible]参謀長

佐々木 正雄

Masao Sasaki

■ [illegible]
■
■ OCJ日本
■ 統合軍参謀長
■
■
■
■



日本国防軍（日防軍）の軍[illegible]最高機関である統合軍司令部の参謀長を務める。第2次[illegible]紛争に参加した経歴を持ち、帰国後陸軍第1師団長などを歴任した後に現在の地位に就[illegible]。

世界に対する発言力の拡大を目的とした「積極的防衛構想」とそれに伴う軍備の増強を主張。構想実現と自身の政治的野心の結実へ向け、首相を拉致して軍事クーデターを決行した。彼らはUSN軍が開発していた新型兵器MIDASを強奪し、密かに解析[illegible]めて、首相拉致と並ぶクーデターの切り札とした。しかし[illegible]クーデター派の尽力により、結局彼の野望は挫かれること[illegible]。

[illegible]

武村 伊佐夫

[illegible]

■ [illegible]
■ [illegible]
■ [illegible] 日本
■ 日本国防軍大佐
■
■
■
■



日本国防軍大佐。横須賀基地の爆発事故現場に居合わせたことで指名手配された容疑者の1人、武村和輝の父。その後起こった日本国防軍のクーデターでは、内戦状態に陥ることを懸念し、当初は中立静観の立場を守っていたが、CISUの水面下の介入もあり、最終的には反クーデター派の中心となって、中立勢力およびクーデター勢力の説得を行うなど、事態収拾のために尽力した。

「昭和の頑固親父」の表現がぴったりの堅物で、武道の心得は合計[illegible]段位を数える。7年前に妻を亡くしており、そのときの対応が原因で息子である和輝との間には未だ埋まらない確執がある。

日本警察機構

Japan Police Organization

■ [illegible]
■ [illegible]
■ [illegible]
■ [illegible]
■ [illegible]
■ [illegible]
■ [illegible]
（EM＝エマ編／AM＝アリサ編）
■ 加入条件

[illegible]

新条 美穂

[illegible]

■ [illegible]
■ [illegible]
■ [illegible]
■
■ [illegible]
■ [illegible]
■ [illegible]
■



横須賀基地の爆発事故現場に居合わせたことで指名手配された武村和輝らの逃亡を手助けした警察官。所属は日本警察機構の交通課特殊車両班だが、実際は国防軍情報部、所属する黒井のメンバーである。

強奪された新型兵器MIDASを追う武村和輝一味に、国内におけるMIDASの研究のカギを握る武村アリサが同行していたため、彼女らの動向を監視する任務が黒井から与えられていたと思われる。和輝一味と共にMIDASを追[illegible]国中を渡り歩くうちに心境に変化があったのか、再入国後は反クーデター派と[illegible]行動し協力した。

霧島重工

KI[illegible]

■ [illegible]
■ [illegible]
■ [illegible]
■ [illegible]
■ [illegible]
■ [illegible]
■ [illegible]
（EM＝エマ編／AM＝アリサ編）
■ 加入条件

特殊事業部研究員

小神 英一

[illegible]

■
■
■ [illegible]
■
■
■
■
■



OCJ日本で最大の生産規模を誇る重工業メーカー、霧島重工[illegible]WAP開発研究部門である特殊事業部に所属する研究員。日本国防軍への納入契約が決定していた最新鋭機「111式 [illegible]」の開発に携わっていた。この機体のテストパイロットを務めたのが、武村和輝の幼馴染であり、後に横須賀基地爆発事件の容疑者として指名手配される2人の高校生である。最終テスト機体を横須賀基地へ納品する際、件の爆発事故が発生[illegible]同行したテストパイロットと共にテスト機も失われた。その後、日本国防軍との契約がどうなったかは不明だが、莫大な損失を被ったのは間違[illegible]。

Leading Figures

U.S.N.軍の新型爆弾M[illegible]DASを巡る争奪戦に端を発し発生する日本国防軍（日防軍）のクーデターと大演中の反政府組織華連団の大規模反抗。本項では、これらの事件に関わった主要人物を組織ごとに解説している

日本国防軍

Japan [illegible]

(EM=エマ編／AM=アリサ編)
加入条件

[illegible]

黒井 俊一

[illegible]



国内テロをはじめと[illegible]た有事における初動[illegible]統合幕[illegible]警護等を担[illegible]機動歩兵群[illegible]対策課課長。階級[illegible]佐。[illegible]クーデターOC[illegible]有[illegible]を[illegible]佐々木参謀長[illegible]腹心として同調、配属クーデター派[illegible]部隊指揮を担当した。

「自国を守る軍隊」の姿が、様々な建前を押し付けられて歪んでいくことに憂いを抱いており、己の権力欲に溺れていった佐々木参謀長を見ながらも、黒井は彼の信じる理想の日本国防軍の姿を[illegible]ら追い求めていた。[illegible]クーデターの失敗、そして彼の死[illegible]その理想は遂に実現しなか[illegible]。

佐々木 正雄

Masao Sasaki

OCJ 日本
[illegible]



日本国防軍（日防軍）の[illegible]最高機関である統合軍司令部の参謀長を務め[illegible]。第2次[illegible]紛争に参加[illegible]経歴を持ち、帰還後陸軍第1師団長などを歴任した後に、現在の地位に就[illegible]。

世界に対する発言力の拡大を目的とした「積極的防衛構想」とそれに伴う軍備の増強を主張。構想実現と自身の政治的野心の結実へ向け、首相を拉致して軍事クーデターを決行した。彼らはUSN軍が開発していた新型兵器MIDASを強奪し、密かに解析[illegible]進めて、首相拉致と並ぶクーデターの切り札とした。しかし[illegible]クーデター派の尽力により、結局彼の野望は挫かれること[illegible]。

武村 伊佐夫

[illegible]

国防陸軍大[illegible]



国防陸軍大佐。横須賀基地の爆発事故現場に居合わせたことで指名手配された容疑者の1人、武村和輝の父。その後起こった日本国防軍のクーデターでは、内戦状態に陥ることを懸念し、当初は中立静観の立場を守っていたが、CIS[illegible]の水面下の介入もあり、最終的には反クーデター派の中心とな[illegible]、中立勢力および[illegible]勢力の説得を行うなど、事態[illegible]のために尽力した。

昭和の頑固親父」の表現がぴったりの堅物で、武道の心得は合計[illegible]段位を数える。7年前に妻を亡くしており、そのときの対応が原因で息子である和輝との間には[illegible]まだ埋まらない溝がある。

日本警察機構

Japan Police Organization

(EM=エマ編／AM=アリサ編)
加入条件

新条 美穂

[illegible]



横須賀基地の爆発事故現場に居合わせたことで指名手配された武村和輝らの[illegible]逃亡を手助けした警察官。所属は日本警察機構[illegible]特殊車両班だが、実際は国防陸軍情報部に所属する黒井のシンパである[illegible]。

奪取された新型兵器MIDASを追う武村和輝一味に、国内におけるMIDASの研究のカギを握る武村アリサが同行していたため、彼女[illegible]その動向を監視する任務が黒井から与えられていたと思われる。[illegible]一味と共にMIDASを[illegible]世界中を渡り歩[illegible]うちに心境に変化があったのか、再入国後は反クーデター派と[illegible]一味の活動に協力した。

霧島重工

K[illegible]

(EM=エマ編／AM=アリサ編)
加入条件

小山 英一

[illegible]



OCJ日本で最大の生産規模を誇る重工業メーカー「霧島重工」のWAP開発研究部門である特[illegible]事業部に所属する研究員。日本国防軍への納入契約が決定していた最新鋭機「111式[illegible]」の開発に携わっていた。この機体のテストパイロットを務めたのが、武村和輝と[illegible]であり、後に横須賀基地爆発事件の容疑者として指名手配される2人の高校生である。最終テスト機体を横須賀基地へ納品する際、件の爆発事故が発生。同行したテストパイロットと共にテスト機も失われた。その後、日本国防軍との契約がどうなったかは不明だが、莫大な損失を被ったのは間違い[illegible]。

横須賀高等電機学院

■ 加入条件



武村 和輝

■ [illegible]
■ 183cm 75kg
■ [illegible] 日本



武巳重工特殊車両事業部に所属[illegible]イロット。普段は横須賀高等電機学院に通う学生である。日本国防軍の横須賀基地で発生した爆発事故の際、行われた[illegible]行為に関与し、その後現場から逃亡したことで重要参考人として全国に指名手配された。一度は国外脱出を図るが、日本国防軍のクーデターによる混乱期に帰国。[illegible]である武村大佐を中心とした反クーデター派に加担し、クーデター派の鎮圧に協力[illegible]。

横須賀基地では、[illegible]アリサを救出しようとするあまりにとった彼の軽率が騒ぎを拡大した大きな要因だったが、その後の混乱で結局うやむやになったようだ。





[illegible]軍工[illegible]本部、所属するテストパイロット。武村和輝[illegible]学からの親友であり、同[illegible]を選んだので、現在は[illegible]の学生である。[illegible]を絵に描いたような若者であるが[illegible]関係の広さの割に[illegible]性関係[illegible]明確な浮[illegible]はあげられて[illegible]
[illegible]。和輝と共に日本国防[illegible]である最新[illegible]トを担当するだけあって、パイロットとしては優秀である。
日本国防軍[illegible]の[illegible]関与したことで、和輝共々指名手配の身となり、国外へ逃亡。その後の日本国防軍のクーデタにおける反クーデター派への加担時にも、行動を共にした。

帝北大学

■ 加入条件

フィリピン軍

The Forces of Philippines

■ 加入条件



の中心部のシ

本格的

軍事 制圧に当た

作戦

フィリピン自由主義党

■ 加入条件



日本国防軍 の

10年前に 人から引き取り 養女

とした少女 1人った

これは

現在は 帝北大学理学部 在籍 民間の放射線研究プロジェクトに参加し 経緯は不明だが 日本国防軍 基地の地下施設で行われていた新型兵器M DASの研究 作業

その出動初日、同基地で爆発 が発生し その後の騒動、巻き込まれることになった



M A



WA パイロ

M DAS

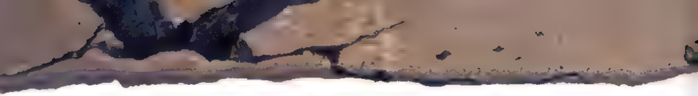


自由主義党

性的な

作戦の実行

国内へM DAS



ルイスコンツェルン

Louys Concern

(EM＝エマ編／AM＝アリサ編)

加入条件



バリラー農園

[illegible] Farm

(EM＝エマ編／AM＝アリサ編)

加入条件

O.C.U.シンガポール

Republic of Singapore

(EM＝エマ編／AM＝アリサ編)

加入条件

ウ[illegible]ルズ・ビトエフ



リニー・バリラー



ユン・ライファ【マネーメイカー】



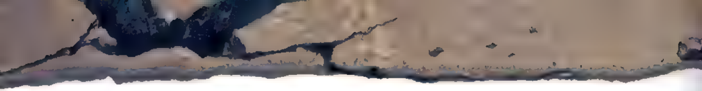
連合中央情報局

■ 加入条件



メイヤー・エドワート

OCUの安全保障を目的
内外における諜報活動を行う
OCU日本の中京
ラリア人と日本
少時を母の故郷で
で過ごした経験を持
日本国防軍内の一部勢力
を重く見た同局は
任務
ターの発生したOCU日本へ再入
国し 同グループと共に反ク テ
タ 活動に協力している





エミール・クラムスコイ



「本国防衛機構開発部」事故、…始まった一連の事件「原因」である…兵器M…DASを完成…USN特殊戦部隊…共和国の…われたイマジナリーナンバー計画…生まれた…。
研究所から逃走したM…DAS…OCU…MIDASが行方…自分の…本…クーデター…が発生…日本へ再入国…M…DAS…
…ク・ヴ・ミナエノの計画…







…中隊長を務めるベテラン兵士…USN軍人を体現したような人物であるが、軍人としての面…。
…兵器MIDASの回収任務…当たっていたFIA（連邦情報局）エージェントのチームは…
…任務続行…
…部隊は、FIAを…するため…台湾エリアへ派遣され…大陸中へ侵入後…彼はFIAの客員隊員として任務を継続した。（エマ編）



…情報機関の統合…FIA（連邦情報局）…
…課の主任を務め…
…想定外の事態に見舞われ…ルビンでMIDASが…れた後は、武村アリサの救出…優先として任務を続行した。



…メキシコ州サンルイス…に存在する同名の都市…生まれ…USN陸軍…FIA内部…特殊部隊が設立された際の…局へ転属した。故郷の照り付ける太陽のような…性格…情報局の…イメージからはおよそ…かけ離れたものである。
…MIDAS奪回作戦…チームの戦闘要員として参加。だが、…ルビンのターミナル基地での戦闘…死亡している。

シンディー・ペサント
Cindy Peasant



F A 直
ヘイスの副隊長を務める

西部・太平洋方面課が担当する
M DAS 奪回作戦に チ ムの主
戦闘要員として参加



F I A 直轄
ヘイスの隊員 ウィ
の北西部 ミシカ
置する町マノネットの出身 大学
の工学部を卒業後、ティアブルア
ヒオークス社に入社したが 10年
間の勤務の後に退社し 技術サポ
ートスタ

は壊滅し 死亡





大漢中人民共和国軍

・ェ・リエイ





大漢中人民共和国陸軍 [illegible] 部隊隊長。また、同部隊は [illegible] を目的に建設された移動要塞 [illegible] の司令官を兼任する [illegible] の陸軍のエリートによって構成される部隊で、存在は極秘とされている。その機動性と巨大さを活かし、大漢中国内のいかなる場所でも短時間で移動 [illegible] 展開を可能としている。

[illegible] 上海 [illegible] 防衛ラインである [illegible] の任務に当たっていた [illegible] 軍事 [illegible] 停止 [illegible] その [illegible] 上海進攻 [illegible]

呉龍



・エ・ボリアオ【介 博了】



[illegible] 時代遅れ [illegible] と非難され [illegible] 政策を推し進め [illegible] 反上層部を弾圧している。また、かねてから国交がある [illegible] 国との関係を強化し、[illegible] フヌイ大使と共同でイマンナ [illegible] 計画を推進 [illegible] 経緯 [illegible] 8年前の国境 [illegible]

・ハイフォン【劉 海峰】



[illegible]

・ン・ショウホア【藍 秀華】



[illegible] 紛争に巻き込まれて夫と子供を亡くし、復讐のため軍に入隊 [illegible] 外れ [illegible]

[illegible] 上海進攻を開始した [illegible] 師団に対し、快速反応部隊は [illegible]

ルドルフ・カイザー



[illegible] アトレスはＥＣ [illegible] ータ [illegible] 優れ [illegible] ス [illegible]

[illegible] 戦いに参加した。大漢中の内戦 [illegible]

ハタリ・カウティリヤ













Wong





エミリオ・グスリー

[illegible]



かつてＥＣ軍で兵長に任官した経歴を持つ、傭兵組織[illegible]の所属スタッフ。その天才的なWAP操縦センスはＥＣ軍時代から知られており、「遺伝子にWAPのDNAを[illegible]まれて生まれてきた」という噂が、彼の戦闘能力を説明する[illegible]として語られている。[illegible]いかにしてそれだけの戦闘技術を獲得したのかを考えると、その表現もあながち冗談とは言い切れない。

革命団の大規模進攻に際し、[illegible]

グレゴリ・ヘリケル

[illegible] Helliger



元USN軍兵士。最終階級は[illegible]。[illegible]の経歴を持つ。傭兵組織[illegible]所属スタッフ。戦闘では常に[illegible]先陣を切る[illegible]隊長。最前線の身を切られるような緊張感を何より好み、乱戦の最中でも自分を見失わないタフな精神力と、極限まで鍛え上げられた[illegible]な肉体を誇る。その[illegible]は、内戦下のアフリカで[illegible]ノウ・ル[illegible]と恐れ[illegible]名を轟かせたほどであった。

革命団の大規模進攻に際し、[illegible]中軍に雇われて作戦に参加した。その後、ＯＣＵ日本で日本[illegible]のクーデター阻止に協力したとされている（アリサ編[illegible]）が、詳細は[illegible]

華進団

(EM=エマ藩／AM=アリサ藩)
■ 加入条件

[illegible]



反政府組織華進団の[illegible]部長。海を挟んで台湾島から[illegible]

リン・チャオホワ【林 [illegible]】



反政府組織華進団[illegible]。華進団本部所属[illegible]部隊長[illegible]民衆の擁護を[illegible]

[illegible]幼い頃から[illegible]

[illegible]なく、人さ[illegible]

[illegible]。強い嫌悪を抱き[illegible]たのです。

[illegible]1月、華進団[illegible]

ラーブヌイ共和国

Republic of [illegible]

(EM=エマ藩／AM=アリサ藩)
■ 加入条件

ホアン・モングション【黄 夢順】

Hoang Mo[illegible]



[illegible]して政権打倒を掲げる反政府組織「華進団」の団長。北京大学で政治を学び、数年の従軍[illegible]、統国家主席バクの主催する[illegible]戦略研究所[illegible]

政権下[illegible]

[illegible]会を[illegible]

[illegible]政府[illegible]政権を[illegible]

[illegible]各支部を[illegible]府活動を開始[illegible]

2012年11月、華進団は[illegible]司令部のある南京へ向けた[illegible]を開始。同27日には南京の制圧に成功し、さらに上海への進[illegible]

ルオ・チェン【劉 [illegible]】



[illegible]反政府組織華進団。[illegible]報分析および[illegible]北京大学[illegible]

[illegible]主義[illegible]

[illegible]を象徴する[illegible]

[illegible]

「明晰な頭脳と冷静な判断力」[illegible]

リン・ウォヘン【林 [illegible]】

[illegible] Wuo Be[illegible]



[illegible]チャオホワの[illegible]

パーヴェル・ゴルホフスキィ

[illegible] Gorbovsky



大湊中駐在のラーブヌイ共和国大使。元オルソン国立科学研究所所長で、国家プロジェクトとして推進されていたイマジナリーナ[illegible]

[illegible]責任者を務めていた[illegible]0年、研究失敗の責任を取り、[illegible]。翌年、駐在大使として大湊に派遣された。赴任後は[illegible]国[illegible]用し、現地での研究および大湊中国内にある完成済みサンプルの[illegible]化を推し進めた。

大湊中[illegible]と華進団による内戦の最中、M[illegible]DAS奪取の任を[illegible]



イマジナリーナンバー

■ 名前
■ 身長／体重
■ 出身
■ 年齢
■ 戦闘（適性）タイプ
■ 搭乗WAP
■ [illegible]
（[illegible]）
■ 加入条件

[illegible]



[illegible]
スパイとしてUSNに潜入し、21
04年にはFIAに入所。数々の実
績を上げ現在の地位を得た。
MIDAS製造のカギで[illegible]

[illegible]レフ



[illegible]えたイマジナリーナンバーが潜在[illegible]
[illegible]2112年9月[illegible]
所から持ち出したパールの署名入
りの研究資料を提供。これによっ
て、暴導団と当時彼らと合流して[illegible]
[illegible]なった。

アリシアーナ・クラムスコイ



209[illegible]オルソャ研究所製。[illegible]
生[illegible]勤務[illegible]
いた物[illegible]スコイ夫妻
の下で[illegible]
[illegible]計画への疑問、そして
何よりアリシアーナの今後を案じ
た夫妻は、かねてより親交のあ[illegible]
[illegible]武村伊佐夫の協力
により、彼女をOCU日本[illegible]
させることに成功した。
OCU日本に渡ったアリシアー
ナは武村伊佐夫の養女として[illegible]
られ、武村アリサとし[illegible]
[illegible]
秀な頭脳は今も健在である。

[illegible]レン



[illegible]研究所製。2112
[illegible]研究所を脱走。OC
[illegible]経緯は不明だが、OC
[illegible]研究所で新しい特殊開
[illegible]WA
P[illegible]
[illegible]けた天才であるが、軽度
の精神障害の症状があり、定期的
[illegible]このせ
[illegible]

アンソニー・パーキンス

NO DATA

2111年3月、USNで調査任
務中に行方不明となったサンプル
潜入後、精神障害が顕在化したと
思われ、その後、ヴァーノニア連
[illegible]
[illegible]17
件の殺人事件に関与しており、そ
の被害者数は25人、うち2人は行
方不明[illegible]にのぼる。[illegible]
[illegible]

エミール・クラムスコイ



2090年オルソャ研究所製。誕生
後[illegible]同研究所に勤務していた
た物理学者のクラムスコイ夫妻の
下で養育を受けた。彼女とその妹
であるアリシアーナの今後を案じ
た夫妻は、2人を亡命させるこ
とを決意する。アリシアーナを一足
先にOCU日本へ亡命させた後、
夫妻はエミールを連れて国外脱出
を図った。しかし、パールの差し
向けた追っ手により殺害されてし
まい、残されたエミールだけが単
身USNへ亡命したのである。そ
の後15歳で物理学博士号を取得[illegible]
[illegible]協力してくれたサウスダコ
タ放射線研究所に入所。18歳で[illegible]
MIDAS[illegible]
[illegible]



の圧制と圧まれ神王
を助けるため、古動
人J告白、よれば 前

お工作、総

しかし数年前 草
の村へ派遣さ 際
との妻と子を
たの
陸軍
説得さ
その後も行動を共



4th Character Correlation Chart

2096年 E.C. ではトイ[illegible]によ[illegible]事件[illegible] S.N.では[illegible]争が発生。
ここでは それら[illegible]関与した組織、人物、関係をまとめている。



U.S.N.
ニューコンチネント合衆国



Leading Figures

トイノ軍基地の襲撃から始まったＥＣ各地の事件とＵＳＮへネスエラ州の独立紛争。2つは別々に進行しながらある思惑でつながっていた。本項ではそれぞれに関与した主要人物について解説している。



[illegible]ト・エルカー

[illegible]



[illegible]

Personal History

[illegible]

エルザ・エリアーヌ

[illegible]



[illegible]

Personal History

[illegible]

ハーミース・スタージェス

[illegible]



[illegible]

Personal History

2095 [illegible]

2096 [illegible]







Personal History



Personal History



Personal History







The United Kingdom of
Great Britain and
Northern Ireland

■ 加入条件





BLAUER NEBEL

■ 加入条件



Personal History



■ 加入條件









ニコラエフ貿易会社

Merchant House

U.S.N.陸軍332機動中隊

U.S.N. Army 332nd Mobile Squadron

ヒリー・レンゲス





セフレヴ・アルセノフ



ランティ・トナルト



Personal History

Personal History





Personal History



U.S.N.海軍

■ 登場ステージ
■ 加入条件

U.S.N.陸軍情報局

■ 登場ステージ
■ 加入条件

U.S.N.ベネズエラ州

■ 登場ステージ
■ 加入条件

公正ベネズエラ

■ 登場ステージ
■ 加入条件









ネスまず州における最も歴史の反政府組織

10歳で

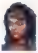
民村で教師の

の下で学び 15歳で反政府ゲリラに加わって 故郷の未来を賭けた闘争を開始した その後

若きながら同組織で新リーダーの重責を負う

州軍によるゲリラ狩りが激しさを増す中 彼らは州転覆を狙う

イネス・トーレス



び 反政府ゲリラ活動にも共に参加した 現在は 組織という重責を担っている





カルボ・カラスコ



レイスの副官を務める公…ズエラの構成員。元々は公正ベネズエラの結成以前から多数存在…た反政府組織の…ーダーを務めて…若くして組織のリーダーを…継。カルイスの思想と、何より その…直ぐな人柄に惹かれ、率い…た組織を併合させて、自らは首都カラカスのアジトを…レイスの目が届かない部分をフォロー…する役目を引き受けた。

USN軍のカラカス進攻の情報を得た彼らは、その隙に官邸を襲撃、知事を拘束する作戦を…計画は順調に進んだが、撤収寸前に異変に気付いた敵部隊…彼は撤収の時間稼ぎを…を受けて戦死している。







…レーノ州知事との密約により…として派遣されたザーフ…を務め…

…る…知事の警告を無視した武力戦を展開した…再び権力…ラカスの戦…自身も…

エルモ・スアレス



公正ベネズエラの最年少構成員。血気盛んな年頃ということもあり、戦いに対する憧れが強く、組織…前線で戦う日が来る…

州軍によるゲリラ…を増す中、彼らは州知事…より州軍を支援するザーフトラ軍拠点の無力化を達成。その後、カラカスのTV局から州知事の演説を放送し、公正ベネズエラへの政権移譲を勝ち取った。この結果、よ…て彼の戦闘の欲求は満たされ…が…代わ…と大事な物を得たはずだ。

カール・サモント



…によって財産を…戦争を引き起こす彼れ、絶望して…教師…



…ム・トロアティエウ・ハヒロノ



…ーフトラ陸軍…を…好戦的で残忍…が…非常…突飛な行動…いつも…下された…

…トラに加勢している際、救出…も大佐…













■ 加入条件



Image Illustration Gallery



5th Character Correlation Chart

U.S.N.軍兵士ウォルター・フェンの軍隊生活の中で2086～21[illegible]年[illegible]経験[illegible]様々な事件[illegible]紛争[illegible]
ここでは[illegible]関連する主な組織[illegible]の関係をまとめ[illegible]る



レイノルズ

ファースタ少佐

ルイス ハルカス

ナタリー ウァレス

マイケル ヤン

ヘンリ ヘイン

レイラ ロバーツ

アンドゥィース

カール キノノン

ジャスティン デレック

ルーカス ハンター

サーキー

ミシェル ウェイ

エミール クラムスコイ

主な活動拠点／施設

エクリプス

フリーダム

トラウヘル

イ・カワ

ローノット フライノー

ワトラ ファイス

ケイト

イーノス キーニオン

ジェームス サトウ

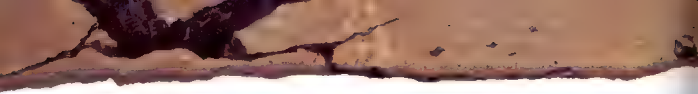
エリカ アスキス





Personal History

















Personal History

ストライク・ワイバーンズ

加入条件



トの転換キ

率が低く　検査は

Personal History





エドワード・コリンズ



Personal History

■ 登場ステージ
■ 加入条件

ウター・レイノルス



Personal History

U.S.N.特殊攻対象アラスカ研究所

加入条件



DAS

Personal History





ＢＤシステ…開発研究者，か

…確立した人物とされている…

…WAT…

…記憶と思考情報を…することと…

Personal History



Image Illustration Gallery





FMO Character Correlation Chart

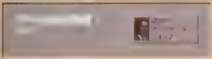
第2次ハフマン紛争では O.C.U.とU.S.N.共、非常に多くの[illegible]が投入された。
ここでは歴史[illegible]組織の関係をまとめている。
FMOでは[illegible]ストーリーに大きな違いはない。
下記相関図[illegible]てほしい。

O.C.U.
オシアナ共同連合



U.S.N.
ニューコンチネント合衆国



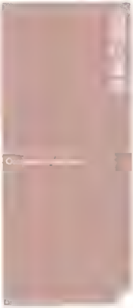


Leading Figures

本項では、これまで第2次ハフマン紛争史に語られてこなかった人物を紹介する なお OCU.とUSNに役割の共通する人物が大勢いるため P 154～157の解説では2人の名前を併記している

























アーネスト









第5師団将校

NO DATA

NO DATA

















カズムオウルズ

Chasm Ow





O.C.U.軍司令部

O.C.U.
Command Center





U.S.N.海軍第17機動部隊



USN軍司令部







2089 Character Correlation Chart




レイチェル
ヴァンパイア
バーサーカー
ウィザード
キマイラ
ゴーレム
ダークナイト
オーガ
デス
ナイトメア
モンク
マンティコア
リッチ
ドルイド
ネクロマンサー
シャーマン
研究機関
ドクター

Leading Figures

「2089」のストーリーはプレイする陣営に関わらず共通であるため、軍などの国所属かは明言されていない。また、陣営によって一部パイロットの顔グラフィックが変化する。





フ ルコン



オ トアイ

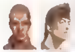














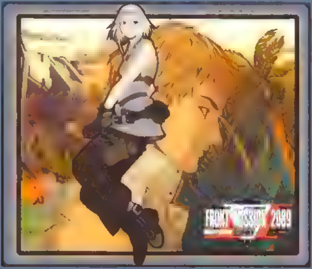












2089-Ⅱ

も「今どきの若者」。傭兵部隊でも

士として成長をしていく。



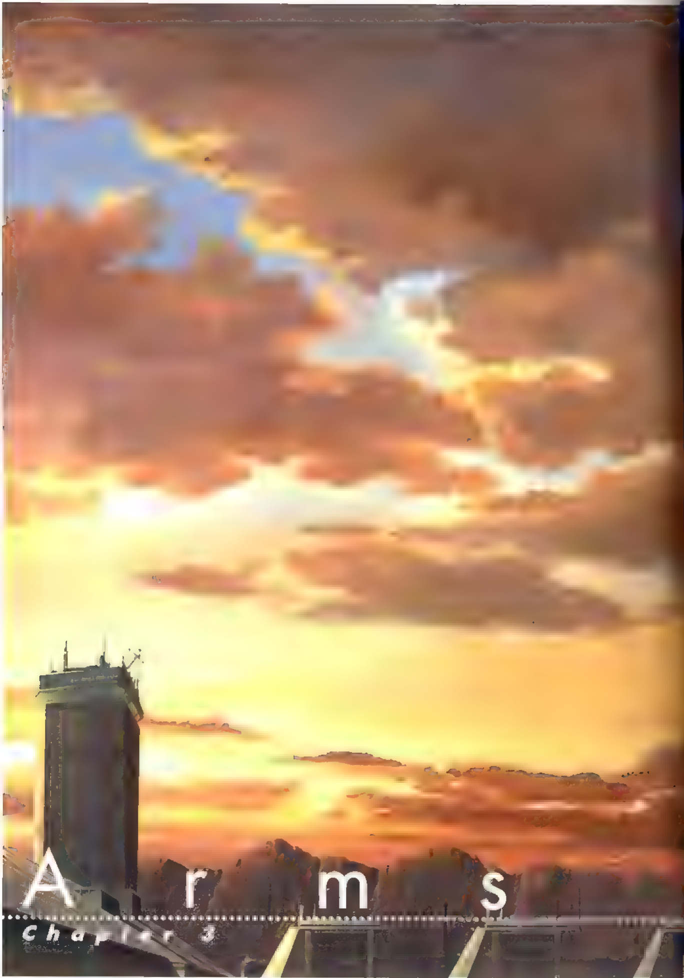


一方で内面にトラウマを抱えて悩

トンファーやナックルによる格闘

を得意としている。





Arms
Chapter 3

(2040)
Anticipating a sharp rise in demand [illegible] aftermath of the African Conflict, the [illegible]C.'s Sch[illegible] Corporation and other companies inv[illegible]ment of the MULS standard unveiled the new "[illegible] standard. MULS-P improves upon the c[illegible]W, overcoming many of its inadequacies. The [illegible] machines will be 25% larger, allowing [illegible] 40-50% increase in power output while still [illegible]gacy support for the previous MULS [illegible] on military applications, the group [illegible]rated a standardized array of hardware a[illegible]oints on the back and shoulders of the new d[illegible] modified the computer standard to allow the ma[illegible] carry and operate a greater number of wea[illegible] new machines are being called "wanderpanzers" ("wanzer" or "WAP" for short) in order to di[illegible] them from existing VAWs. Several UN member nations made a motion for the restriction of military u[illegible] new standard, but the motion soon died when both the O.C.U. and the U.S.N. declared that they [illegible]ke unrestricted use of the technology. —JBNN

(2065)
O.C.U.-Following a UN announcement that Huffman Island has ceased ri[illegible] in elevation, the government has decided to launch a major survey of the island and establish an outpost. The p[illegible]ry goal is to develop the island as a tourist resort, but a great deal of interest also stems from a UN survey team's [illegible]ort of a potential wealth [illegible] resources lying beneath the seabed in the area around the island. Howev[illegible] 2020 the U.S.N. petitioned the O.C.U. Central Parliament, the UN, and the E.C. for control of the island. [illegible]sidering that none of the [illegible] responded to the U.S.N. at that time, the decision to settle the island now ma[illegible] change [illegible] by the O.C.U., and many foresee an unavoidable clash between the O.C.U. and the U.S.N. —[illegible]CN

(2070)
O.C.U.-According to the O.C.U. defense minister, the O.C.U. Cen[illegible]rliam[illegible] has ta[illegible] on Huffman Island as an effective declaration of war by the U.S.N., and is m[illegible]izing its forces in p[illegible]ration for open warfare. With both nations' sights set on the island's resources, tension[illegible]ve been running high since both countries set foot on Huffman, and the situation had become particularly vol[illegible] during the past year. The U.S.N. government is denying the intentional use of force, claiming that a wanzer ope[illegible]nal error resulted in an accidental weapon discharge. However, the U.S.N. has remained resolute in its opposi[illegible] to the O.C.U.'s presence on the island, continually denying O.C.U. requests for dialogue on shared occupation. [illegible]ditionally, a recent public opinion poll revealed that 90% of U.S.N. citizens are in favor of using force to e[illegible] the O.C.U. from [illegible] combination of these factors make the U.S.N.'s claim seem dubious [illegible] —[illegible]

(2071)
O.C.U.-The O.C.U. government has managed to seal a wartime agreement w[illegible]he U.S.N. In order to pr[illegible] environment, a ban has been enacted on the use of all chemical and nucl[illegible] weapons, as w[illegible] any [illegible] weapons of mass destruction with environmentally disastrous potential. Orches[illegible]ng the agreement [illegible] the Peace Mediation Organization (PMO) based out of the Republic of Zafira, submitting p[illegible]osals to both sides in the spirit of the global push for nuclear disarmament. However, several analysts have sugge[illegible] that the O.C.U., realizing that a weakened U.S.N. military might resort to using such weapons as a last-ditch [illegible]empt to wi[illegible], may have cooperated with the PMO to limit the U.C.S Army's offensive capabilities. Analys[illegible]rmise that the U.S.N., unable to oppose the will of the international community, had no choice but to sign the agreement. —[illegible]

(2072)
U.S.N.-With assistance from the PMO, the president has reached a ceasefire [illegible]ement with the O.C.U. Though U.S.N. troops were obviously fighting a losing war, the president refuted claims th[illegible] minimizing future casualties was the justification for the peace agreement; instead, he emphasized the U.S.N.'s s[illegible]nch commitment to peace. The president has repeatedly called for reconciliation over the past year, and bull[illegible]d through the decisionmaking process to sign the compromise, despite internal party dissent. [illegible] U.S.[illegible]izens seem to be in full support of the president's decisive actions. —JBNN

兵 器



















Leading Figures

2086年のハフマン島に始まり2112年のアラスカまで USN軍兵士ウォルター・フ

体験した紛争や事件 本項では それらに関与した主要人物について解説している

O.C.U.陸軍

■ 加入条件

クレン・デュハル



OC 人補者 子供で 閲 ア

郷必 第1次ハフマン紛争中に フ
ーダム作 OCU軍が占領 た
写 両親を失 親友がフォート
モーナスのホ ム47 孤児院
引き取られ 彼は1人きり残され

その後OCU軍に入隊してWA
Pパイロットを目指し 2085年
ハフマン島紛争で要 はPKF
ためのそんな

ルナルトの手で
て上 彼は
2112年 アラスカ研
参加 原子炉 暴走
死亡 ている

Personal History

U.S.N.陸軍

■ 加入条件



N紛争中を 情報・通信集
を集 管理する フォー
トモ ナス基地 実質的中枢であ
を務めた いわゆ
る 兵士 長年実働 てい
を築 てきたエリート軍人た
が 階級で人を判断することのな
兵卒から
真っ当 切り開 てきたウォル
タ の昇進を誰よりも喜んでいた

ローランド・フライリー



N紛争中 ら
トーナス基地
隊する 司

ス・ギフォート



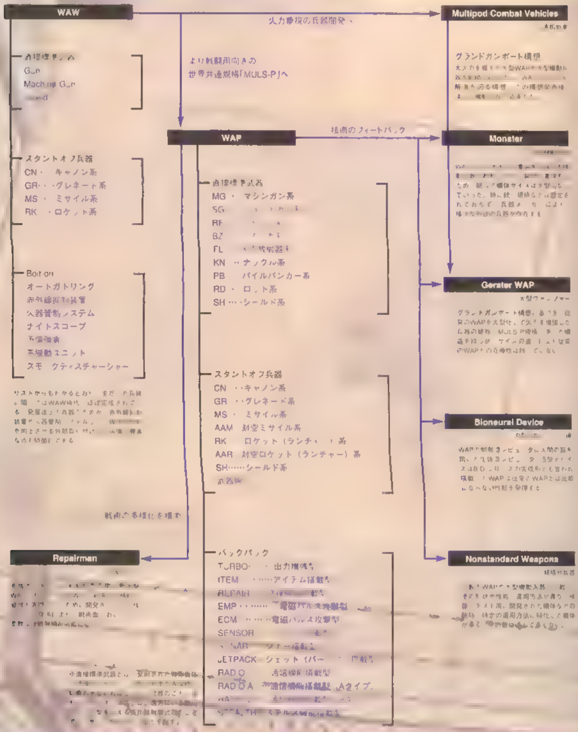
SN陸軍 将軍 昇進 現場 叩き上げ
大 長い軍歴
第2次ハフマン
指揮
入隊
た
隊長 最初の
隊を編成 た人物でもある
紛争 日増しに劣勢に
い 中 限られた
で 少しでも長く
フ
ト 基地 通常
勤務 復帰している。

An Introduction to Arms

兵器概論

新しい戦争の形が生まれることにな

ここではWAPを中心 各兵器メーカーが戦場へ送り出した兵器の数々を解説していく



WAW、WAP概論

[illegible]アクチュエータ[illegible]始まり[illegible]マニピュレーターシステム[illegible]半永久[illegible]など[illegible]最新技術を結集して開発されたWAW（Wander Wagen）と[illegible]（Wander Panzer）は[illegible]人間の動きがほぼ再現可能な人型兵器[illegible]した。WAPの最大の特徴は[illegible]MULS-P（Multi-unit Link System[illegible]Standard）を採用した点にある。MULS-Pとは機体を胴体[illegible]脚部[illegible]コンピ[illegible]ータと4つのブロックに分割[illegible]規格化したWAPの技術である。この統一規格の採用により[illegible]異なるメーカーのパ[illegible]組み合わせでも[illegible]1機のWAPとして完全稼動が可能になった。また[illegible]ーツを交換するだけであらゆる状況に対応できるなど汎用性が飛躍的に向上[illegible]様々な戦場で運用されることになる。

アクチュエーター

2020年[illegible]ECドイツのヴァレンシュタイン大学に在籍するランドルト教授が[illegible]同じくECドイツのシュネッケ社から資金援助を受けて開発[illegible]発表した[illegible]まったく新しい[illegible]動調整装置[illegible]化学反応によって高速で硬化[illegible]または軟化する特殊素材を用いたシステムであり[illegible]従来のものよりソフトかつスピーディな可動が可能な点が最大の特徴[illegible]WAPでいえば[illegible]関節と筋肉の機能を担う機関である

マニピュレーター

[illegible]能に加え[illegible]かなりの小型化ができ[illegible]ため、WAPの手にあたるマニピュレーターにも採用され、人間の手の動きとほぼ同じ動作を可能とした。人間と同じ5本指のマニピュレーターが多いが[illegible]中には物[illegible]「掴む」だけを目的とした3本[illegible]のものなど[illegible]バリエーションは多い。なお[illegible]指には兵装用の電極コネクタがある[illegible]これは[illegible]武器のグリップを握[illegible]たとき、武器側の電極コネクタと接触[illegible]WAP側から電気信号を送って射撃をコントロールするための装備である

半永久機関

WAPの[illegible]機関には[illegible]従来の技術を組み合わせた半永久機関が採用されている。主に圧縮天然ガス[illegible]エンジンと燃料電池を組み合わせた機関が使用されており[illegible]前者と後者が生み出した電力を交代で使[illegible]ことで[illegible]長時間[illegible]稼動を可能[illegible]している[illegible]水素量に限界があるため「半永久」だが[illegible]電力を有効に活用できるモーターや[illegible]大容量の[illegible]テリー等との開発により[illegible]稼動時間は次第に長くなっている

兵装

人間の手とほぼ同[illegible]動作を可能としたマニピュレーターにより[illegible]WAPの兵器は人間の歩兵が扱う携行武器と同じものが多く開発された[illegible]統一規格により[illegible]基本[illegible]どんなWAPも同じ武器を扱うことができる他[illegible]武器を「持ち替え」る[illegible]で、様々な状況に対応できるな[illegible]ここでも汎用性の高さ[illegible]



[illegible]

バックパック

WAPの背部[illegible]背負う形[illegible]装備されるのがバ[illegible]クパ[illegible]当初は余裕のある積載量[illegible]予備弾薬や各種サプライ[illegible]を搭載していたが[illegible]通信機器[illegible]レーダー[illegible]電子戦装備を搭載するなど[illegible]様々な機能に特化したバックパックが開発されていく[illegible]これにより[illegible]WAPの戦術および運用方法も飛躍的に広がることになる。



上：WAP修理用[illegible]WAPの作戦[illegible]長くな[illegible]た

関連事項沿革

2000年	■ドイツ連邦の[illegible]特殊[illegible]駆動装置アクチュ[illegible]
2006年	■ヨーロッパ諸国[illegible]C[illegible]ティ」が誕生
2010年	■半永久機関の実現
2015年	■ロシアを中心としたCIS[illegible]を形成。[illegible]ザ[illegible]フトラ共和国[illegible]
2020年	■シュネッケ社、アクチュエー[illegible]機械「WAW」の制作に着手[illegible]社の技術顧問に就任
	■アメリカ合衆国[illegible]し、新国家[illegible]
2025年	■[illegible]社[illegible]WAW[illegible]
2026年	■ディアブルアビオニクス社[illegible]へWAWの共同開発を打診
	■[illegible]OCUが成立
2027年	■シュネッケ社&DA社[illegible]地雷処理用WAW[illegible]完成
2028年	■シュネッケ社&DA社[illegible]WAWの統一規格を提案
2029年	■シュネッケ社&DA社[illegible]WAWの世界共通規格「MULS」規格を発表
	■MULS[illegible]よる初めてのWAW「ンケイダ」完成
2030年	■ランドルト教授が何者かによって殺害される
2034年	■アフリカ紛争勃発
	■OCU日本のやきサ[illegible]発[illegible]ティーム[illegible]
2040年	■シュネッケ&DA社[illegible]戦闘用WAW専用の世界共通規格「MULS-P」を発表[illegible]以後[illegible]戦闘用WAWは[illegible]一般のWAWと区別するため[illegible]ヴァンダ[illegible]パンツァ[illegible]WAP[illegible]と呼称
2070年	■第1次ハフマン紛争勃発

WAP用ロケットブースター

WAPの迅速な作戦展開のため空中を飛ぶための各種ブースターも開発された。WAPの重量が大きいことと搭載できる推進剤に限界があるため[illegible]現時点では長くても数分間の滑空が限界である





[illegible]ターたが[illegible]いくつか[illegible]は数[illegible]繰り返されて[illegible]る

[illegible]

バイオニューラルデバイス

WAPの反応速度を飛躍的に高めることを目的に、人間の脳を記憶装置として使用したWAP制御用バイオコンピュータ。開発はOCU日本のWAPメーカー、サカタインダストリィ社を中心にOCU、USN、ザーフトラ共和国が秘密裏に協力して推進された。収容した兵士の脳を摘出して戦闘能力を継承したB型や、パイロットの脳をWAPの制御装置に直結することでWAPと人体の融合を果たしたS型など、様々なタイプのデバイスが開発されることになる。



ための専用ヘルメット

<主導者>
モーガン・ヘルナルト（5th）
国際テロ組織グリムニル所属

<研究員>
Dr.キルモア（1ST）
ミゼット・ブラウン（1ST）
アイシャ（2089）

<B型デバイス被験者>
[illegible]（1ST）
[illegible]（S BD 5th）

<S型デバイス被験者>
ヴァンパイア（2089）
ドリスコル（1ST）
リン・ウェンライト（5th）
グレン・デュバル（5th）
ヘクター・レイノルズ（5th）
モーガン・ヘルナルト（5th）

<協力組織>
独立部隊・魔導士隊（2089）
OCU特殊機関（FMO）
ニルバーナ機関（1ST FMO）
サカタインダストリィ（1ST）
ドミトリ公社（1ST）
[illegible]チェンメディカル（5th）

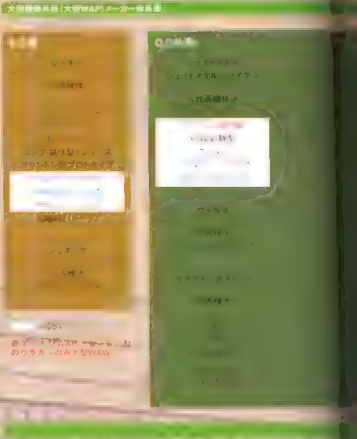
関連事項沿革

2070年	■第1次ハフマン紛争勃発 ■OCU日本の坂田製作所、同オーストラリアのWAPメーカー、ハイネマンインダストリィ社を買収し、サカタインダストリィ社設立。WAPの開発に着手する
2071年	■サカタインダストリィ社のメタルワ[illegible]クト始動。兵士の脳髄を利用[illegible]M・B・D（Bio-neura Device）シリーズの[illegible]
2089年	■Vampire'sによるマテリアル回収任務が開始。B型デバイスの試作機が実戦に投入される
2090年	■第2次ハフマン紛争勃発
2091年	■サカタインダストリィのレイブン、シェイドメタル[illegible]が実戦において撃破される
2094年	■サカタインダストリィ社、BD計画の発覚により企業解体。ヴァンツァー製造部門、製鉄部門がイグチ社に買収される
2097年	■カンボジア・ラオス独立同盟を締結。
2098年	■USN[illegible]
2109年	■[illegible]

グランドガンポート構想

汎用性と機動性を両立[illegible]機動兵器の主力に躍り出たWAPだが、その構造上[illegible]という欠点があった。そのため[illegible]りを備えた特殊WAP、大型[illegible]の開発を依頼する[illegible]である。OCU軍が求め[illegible]は、旧軍の主力と[illegible]戦車やWAP以上の[illegible]力と、WAPと同等かそれ以上の機動性を両立[illegible]開発





関連事項沿革

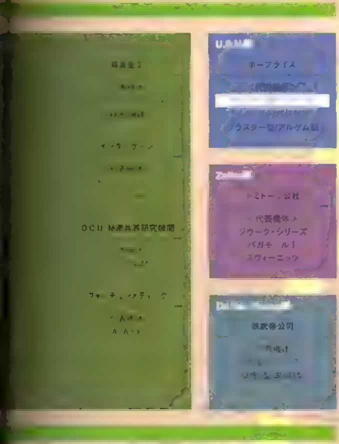
2089年	■サカタインダストリィ社が開発したレイブン [illegible] を隠 [illegible] て極秘裏に実戦テストを開始
	■ジェイドメタル社のグリフィンの試作機が完成
2090年	■[illegible]
2091年	■レイブンとグリフィン、両機とも大破
	■サカタインダストリィ社とドミトーリ公社が極秘に開発した大型WAPミール・オルレン、ロングリバース島の地下工場で「ハフマンの魂」によって破壊
	■OCU軍「グランドガンポート構想」を発表
	■世界各国の大手兵器メーカー、「グランドガンポート構想」を受け 大型機動兵器の開発を開始
2092年	■OCUオーストラリアの兵器メーカー、ジェイドメタル社がECイギリスのライマン社を買収 社名を「ジェイドメタル=ライマン（JML）」と改名「グランドガンポート構想」に基づく大型機動兵器の開発を開始
	■ECドイツのシュネッケ社、グランドガンポート構想を受けてWAPの大型化に着手
2093年	■ECイギリスのセンダー社、大型機動兵器の生産を開始

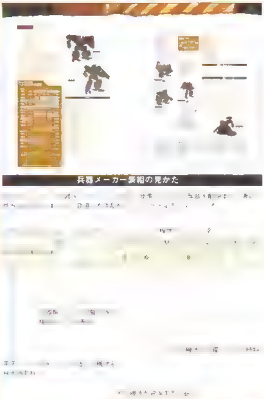
フェンリルシステム

「フェンリル[illegible]」は2094年 OCU[illegible]ーンで極秘裏に開発された誘導システム[illegible] 無線誘導[illegible]定された[illegible]誘導[illegible]動させるための遠隔誘導侵入制御装置（the circum leading invasion control device）である。理論上は制御できる無人兵器の数量[illegible] WAPはもちろん航空機 各種車両の誘導も可能である[illegible]誘導システムとは全く異なるシステムとして開発された。その誘導性能は非常に高く、人工衛星にシステムを搭載し、衛星軌道上からWAP3個師団 戦闘ヘリ4個中隊に加え、原子力空母1隻に搭載される全ての航空機を同時に誘導・制御できると言われている他 設定[illegible]作戦、占領作戦にも対応可能となる

関連事項沿革

2090年	■[illegible]
2094年	■OCUインターゲーンで遠隔誘導制御装置が完成
2102年	■O[illegible]
	■OCU WAP等の兵器を遠隔操作する遠隔誘導侵攻制御装置の実現に向け「フェンリル」計画を発動
	■フェンリルの暴走によって衛星通信が一時途絶し世界各国の工場で機械が停止するなどの影響がでる。







シュネッケ



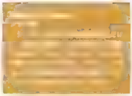


WAW	WAW Arm	WAW Legs
WAP	WAP Arm	WAP Legs
Greater WAP	Monster	
Repairman	Nonstandard Weapons	
Combat Vehicles	Military Aircrafts	
Naval Ships	Fort Components	
MG	SG	RF
BZ	FL	CN
GR	MS	AAM
RK	AAR	KN
PB	RD	SH
	BM	Bolt on
TURBO	ITEM	REPAIR
EMP	ECM	SENSOR
SONAR	JETPACK	RADIO
RADIO A	RADIO B	STEALTH
	COM	

WAW

シュネッケ製 WAW の歩み

ヴァーゲ シリーズ
WAAGE
WAAGE PLUS
WAGE VERS ARKUNG 2







レーヴェ シリーズ
LÖWE PLUS



シュッツェ シリーズ

レーヴェ・シリーズ

SWG03 LÖWE

SWG03C2 LÖWE PLUS VERSTÄRKUNG

WAW Body-Parts

ボディパーツ

WAP



●ヴァーゲ シリーズ
当初は ... 開発された ... OCU 軍によるWAWの実戦投入に対抗するため、簡単な ... 急遽投入された ... 実戦 ... 生産されていくことになる ... だったためか、初めから軍専用 ... 開発された機体 ... に比べると ... 実戦 ... 場合が ... 機体である。

●シュッツェ シリーズ
ヴァーゲの改良型である"ダチュラ"から ... 実戦 ... 当初 ... された機体 ... である ... 大幅なダウンサイ ...

●レーヴェ シリーズ
... の改良型である実験 ... ものの ...

... 戦闘用コンピュータの性能アップにより、搭載武器の ... シュネッケ社が開発した WAP ...

... 各種 ... 化型である。



サット シリーズ

名称

ンタス シリーズ

名称

イーケル シリーズ

名称









アイノホルン シリーズ

名称

…開発されたほどの機動性…

…問題は解決されな…

…キャノピ…

・イーケル…

…生産さ…

開発された兵器…

・アイノホルン シリーズ

…しかし…

…による集団戦術…

シュネッケ

[illegible]シリーズ

名称	[illegible]

ルフトローバー・シリーズ

名称	2089	1ST	FM

[illegible]シリーズ

名称	2089	1ST	FM	5th	4th	2nd	3rd

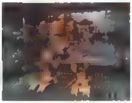
ハルト・シリーズ

名称	[illegible]

シリーズ不明機体

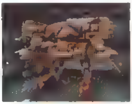
名称	2089	1ST	FM















●[illegible]ウェーダー・シリーズ
[illegible]出力エ[illegible]と重装甲を誇る機体。積載量[illegible]余裕があ[illegible]ため[illegible]で運用された。[illegible]や[illegible]3次元レーダ[illegible]などの追加兵装を装備させた改良型が開発され[illegible]。[illegible]を向上させたキ[illegible]ファーも登場[illegible]が高く、多数の派生型が開発された傑作機である。

●ルフトローバー・シリーズ
[illegible]重装甲を目指して開発された機体。各部に[illegible]を[illegible]要求通り「積載量と耐久力を実現している。しかし、コストが非常に高くついてしまうため、生産数が限られ、市場に出回った数は多くなかった。

●シービュ[illegible]シリーズ
[illegible]機動性が[illegible]機体[illegible]パイロットの操縦をコンピュータが高度にサポートするなど[illegible]先端の技術を採用。これ[illegible]格闘戦を得意とするパイロットたちの人気を集めている。

●ハルト・シリーズ
大型[illegible]を内蔵[illegible]特殊機体[illegible]や運用方法には実験色が濃いが、コストパフォーマンスのよさから多く流通していた。

●ビーネトライ
[illegible]甲を持つ機体。作戦[illegible]的な特徴はないものの、特殊装甲と[illegible]の高さで[illegible]スナイパー用の機体として人気が高い。

●ラオベフィーア
[illegible]が特徴的[illegible]耐久力は[illegible]近接戦闘に特化した設計となっている。

[illegible]

●ストラウ[illegible]
強大な[illegible]と特異な[illegible]移動砲台のような運用も[illegible]た[illegible]高く評価されている。



Ys社 WAP

オ　ナス機体

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd
[illegible]	[illegible]						



■■なウァンツァ
[illegible] ／　社が　持てる技術の全てを注入　[illegible]
開発で知られるOC[illegible]
Ys社と共同で開発[illegible]
[illegible] 1機のみの生産[illegible]
[illegible] 機体の能力は MULS [illegible]
規格　劣っているとは思えない [illegible]
[illegible] あのレイブン [illegible]
[illegible] 上の性能を発揮 [illegible]
[illegible]

WAP Arm-Parts

腕パーツ

名称			2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd
[illegible]	[illegible]							
[illegible]	[illegible]							
[illegible]	[illegible]							
Bizanti II2	ビザンチ II2	[illegible]						
Bizanti II	ビザンチ II	[illegible]						
Bizanti II T	ビザンチ IIT	[illegible]						
Bizanti II T2	ビザンチ IIT2	[illegible]						

WAP Legs-Parts

脚パーツ

名称			FMO	5th	4th	2nd
[illegible]						

Greater WAP

ゲパルト シリーズ

名称			FMO	5th	4th	2nd
[illegible]						
[illegible]						

■ゲパルト シリーズ
グランドガンポート構想に基づいて開発された試作型大型WAP。従来のWAPをそのまま大型化することで汎用性を維持し、強大な火力と耐久力の両立を実現したが機動性が犠牲となってしまった。全てのパーツがカスタム品となるため、価格競争力は低く、実際に配備された数は少ない。改良型を含めて全9機が試作され、8番目の試作機であるゲパルトアハトと9番目の試作機であるゲパルトノインの2機が2096年、実戦に参加したことが確認されている。





Combat Vehicles

戦闘車両

名称		5th	4th	2nd
[illegible]				
[illegible]				
[illegible]				
[illegible]				
[illegible]				
[illegible]				

[illegible] 製　[illegible] 性能は中 [illegible] 分
[illegible] 配備されている [illegible] 型
[illegible] 軽快な運動性 [illegible]
[illegible] 評価が高い [illegible] 指揮統制車として各国が採用している

Weapons

MG

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
[illegible]	[illegible]							
[illegible]	[illegible]							
[illegible]								
[illegible]								

[illegible]

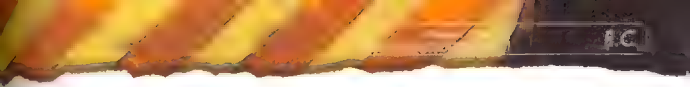
名称			FMO	5th	4th	
[illegible]						
[illegible]						
[illegible]						
[illegible]						

BZ

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
[illegible]							
[illegible]							
[illegible]							
[illegible]							
[illegible]							
[illegible]							

FL

名称			FMO	5th	4th	2nd	3rd
[illegible]							
[illegible]							
[illegible]							
[illegible]							



MS

名称

2089 | 1ST | FMO | 5th | 4th | 2nd | 3rd

AAM

	名称
AirWild L	エアヴィルト L
AirWild P	エアヴィルト P
Distortion	おたけさん

2089 | 1ST | FMO | 5th | 4th | 2nd | 3rd

RK

	名称
Wild GR	ヴィルト GR

2089 | 1ST | FMO | 5th | 4th | 2nd | 3rd

AAR

	名称
AirWild R	エアヴィルト R
AirWild Z	エアヴィルト Z

KN

	名称
Angry Fist	
Bedrock Striker	
Bone Buster	
Bone Buster FM	
Giant Fist	
Granite Striker	グラナイトストライカー
Hard Blow	ハードブロウ
Skull Buster A	
Skull Buster AD	
Skull Buster B	
Snow Buster AD	
Snow Buster X	
Snow Buster XF	
Small Buster	
Storm Striker	

2089 | 1ST | FMO | 5th | 4th | 2nd | 3rd

PB

名称

RD

名称

	名称
Organ B	
Organ F	
Organ S	
Rudder GV	
Rudder GVI	

SH

名称



Back Pack

TURBO

名称

ITEM

名称

REPAIR

名称 | 208 | FMO | 5th | 4th | 2nd | 3rd

E-Gerät

EMP

ECM

名称

SENSOR

名称

JETPACK

名称

RADIO

名称

名称

STEALTH

名称

Computer

COM

名称

SENDER センダー

ＥＣイキ…

2012年に創業した　当初は航空機の計器類など各種部品に加えて…

…P機格闘の兵器の分野を開拓し　大型機動兵…

WAW　WAW Arm　WAW Legs
WAP　WAP Arm　WAP Legs
Greater WAP　Monster
Repairman　Nonstandard Weapons
Combat Vehicles　Military Aircrafts
Naval Ships　Fort Components

MG　SG　RF
BZ　FL　CN
GR　MS　AAM
RK　AAR　KN
PB　RD　SH
BM　Bolt-on

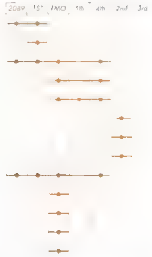
TURBO　ITEM　REPAIR
EMP　ECM　SENSOR
SONAR　JETPACK　RADIO
RADIO A　RADIO B　STEALTH

COM

WAW Legs-Parts

WAP

ノケイダ・シリーズ



ノケイダ　シリーズ





ハスキー シリーズ

名称

ウィスク シリーズ

名称

ゲイティ シリーズ

名称







ハスキー シリーズ

センダー

シリーズ不明機体

名称



Graphic 2nd



Graphic 2nd



Graphic 2nd

WAP Legs-Parts

名称

Greater WAW

シリーズ不明機体

Monster

TSK シリーズ

センダー社大型機動兵器の歩み



Graphic Alt





Graphic Alt



Graphic Alt





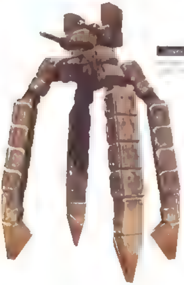
Graphic Alt











KONG シリーズ

名称

OSV シリーズ

名称

OSV-シリーズ

名称

・KONG シリーズ

・OSV

Military Aircrafts

航空機

名称

センター

Weapons

Bolt-on

MG

名称	2089	5	FMO	5th	4th	2nd	3rd

MS

名称
Backpanther
Backpanther 1
Backpanther 2
Backpanther 4

Back Pack

TURBO

名称

ITEM

名称

REPAIR

名称	2089	5	FMO	5th	4th	2nd	3rd

SENSOR

名称	2089		FM

SONAR

名称
SN48 Weasel
SN46 Mink

JETPACK

名称	2089	1ST	FM

RADIO

名称	2089	5	FMO

RADIO A

名称

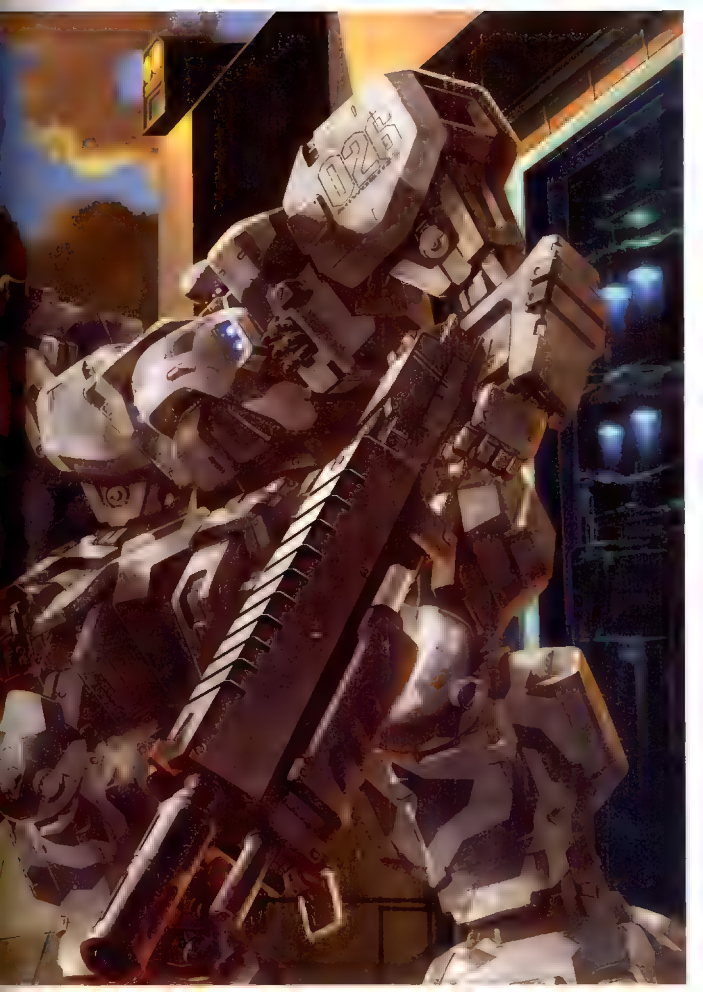
RADIO B

名称	2089	5T	FMO

Computer

COM

名称	2089	5T	FMO	5th	4th





TAUREAU トロー

トロー社はE[illegible]動車メ[illegible]部[illegible]わ整備用[illegible]ゆる分野[illegible]技術を生かし、トラックやジープ、装甲車両など、あらゆるジャンルの車両を生産する。その後、戦車のシャーシ開発に加え、戦車本体の開発と製造[illegible]トや航空機の製造、また作り出したトロー社製の戦車は[illegible]いたが、急速なWAWの高性能化により、戦車は活躍の[illegible]需要も減る一方となる。そのため、製造ラインも戦車からWAPに移[illegible]。

[illegible]は、センサーやEMPバックパックと共に開発された偵察用WAPの開発[illegible]があり、複数の国や共同体で正式採用されている。また、戦車開発のノウハウを生かしたタンク型やタイヤ型の脚部パーツの性能し[illegible]かなりの数が流通している。他にも、安定した性能を誇るWAP用マシンガン[illegible]などで知られている。

ゲーム中における トロー社製品の登場有無

WAW	WAW Arm	WAW Legs
WAP	WAP Arm	WAP Legs
Greater WAP	Monster	
Repairman	Nonstandard Weapons	
Combat Vehicles	Military Aircrafts	
Naval Ships	Fort Components	

MG	SG	RF
BZ	FL	CN
GR	MS	AAM
RK	AAR	KN
PB	RD	SH
	BM	Bolt on

TURBO	ITEM	REPAIR
EMP	ECM	SENSOR
SONAR	JETPACK	RADIO
RADIO A	RADIO B	STEALTH

COM

WAP



●クラブサン シリーズ
[illegible]重視[illegible]機動性[illegible]特別[illegible]装甲のあるメカニ[illegible]を搭載[illegible]支援用[illegible]耐久力の高さを活か[illegible]戦闘[illegible]使用されるなど[illegible]
クルヴェ[illegible]トは[illegible]
ナーチェン[illegible]
性能の底上げを図[illegible]た機体[illegible]力を目指[illegible]装甲を施[illegible]機体である。しかし、どちらも期待された性能は発揮できず[illegible]

●グロップ シリーズ
[illegible]を搭載した、大胆なデザインが特徴[illegible]と[illegible]運用された[illegible]くつかの改良型が開発されたが、大幅な性能向上は望めず、新機種[illegible]移行することとなる。





パボット・シリーズ

名称	[illegible]
[illegible]	[illegible]

タトゥー・シリーズ

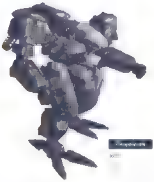
名称	[illegible]
[illegible]	[illegible]

テスマノ・シリーズ

名称	[illegible]
[illegible]	[illegible]







●パボット・シリーズ
四角いボディ［illegible］丸い脚部と［illegible］装甲に包まれ、耐久力は非常に高い。また、ボディ前面に施された［illegible］な装甲プレー［illegible］など、独特な［illegible］。［illegible］設計思想を継承［illegible］改良［illegible］

［illegible］の性能はあま［illegible］数種［illegible］の開発が行われて［illegible］

●タトゥー・シリーズ
［illegible］開発［illegible］

［illegible］開発され［illegible］機動性を重視するため、装甲［illegible］軽量化［illegible］耐久力が低下［illegible］また［illegible］回避性能や命中［illegible］

［illegible］レーダー［illegible］情報［illegible］その設計思想が高［illegible］評価され［illegible］かなりの台数が生産［illegible］

●テスマノ・シリーズ
［illegible］特徴［illegible］性能［illegible］外観を有するWAPである。

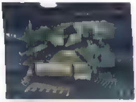
［illegible］開発が進められた［illegible］軽量化は成功したが、耐久力は水準を下回［illegible］その形状のためもあ［illegible］近接戦闘は不得意とされる［illegible］特徴的な4脚パ［illegible］は優秀な［illegible］性能を発揮し、［illegible］偵察用WAP［illegible］



ソース不明機体

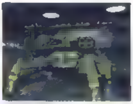
名称 2089 ST

カスタィフレ









WAP Legs-Parts

名称 2089

クラブサン II 【タイヤ】

クラブサン IIA 【タイヤ】

クラブサン III 【タイヤ】

Combat Vehicles

戦闘車両

Weapons

MG

名称

SG

名称

RF

名称

BZ

名称

CN

名称

MS

名称

トロー

RD

名称

SH

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd

Back Pack

TURBO

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd

REPAIR

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
RPSV ナップ							
RPSV ヴァン							
RP2E ヒュデサン							
2R4 ロドスト							
RP.E4P コバスト他仕様							

EMP

名称

SENSOR

名称	FMO	5th	4th	2nd
SE32 ヴァ				
SE33 アルフル				
SE33 ブル ス				

SONAR

名称

JETPACK

名称	FMO	5th	4th	2nd	3rd

RADIO

名称

RADIO A

名称	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd

RADIO B

名称	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd

Computer

COM

名称	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd

BALESTORO バレストロ

略 号 [illegible]	BA
本拠地	E C イタリア
[illegible]	[illegible]
主要人物	会長:カミオ・バレストロ 社長 [illegible]・バレストロ
[illegible]	[illegible]
主 事業	WAP [illegible]

バレストロ社は第1次ハフマン紛争が終結した翌年の2073年、イタリアテレコム社の技術者が独立して、情報機器関連事業を主軸として設立された、E.C. イタリアの新興メーカーである。設立当初から、[illegible]景気により順調に業績を伸ばすことに成功する。そして、WAP本体の構造やシステムに関するノウハウを得てWAP開発に参入することになる。

他メーカーに比べるとWAP開発に関する実績が少ないバレストロだったが、同社製WAPは他メーカーにはない斬新な視点と、高いコストパフォーマンスで世界的な人気を博す。またWAP本体だけでなく、ジェットホバー搭載型の脚部パーツを積極的に開発したことでも知られている。それらも高い性能を発揮し、U.S.N とO.C.U. の両陣営で採用されるなど高い評価を得た。その後、[illegible]島重工が支援ポットを発表して大ヒット商品となると、いち早くオリジナル支援ポットの開発に乗り出す。その結果、E.C. 陣営の有事メーカーで唯一、支援ポットを生産・供給することになる。

ゲーム中における バレストロ社製品の登場有無

Armor

WAW / WAW Arm / WAW Legs
WAP / WAP Arm / WAP Legs
Greater WAP / Monster
Repairman / Nonstandard Weapons
Combat Vehicles / Military Aircrafts
Naval Ships / Fort Components

Weapon

MG / SG / RF
BZ / FL / CN
GR / MS / AAM
RK / AAR / KN
PB / RD / SH
BM / Bolt-on

Back Pack

TURBO / ITEM / REPAIR
EMP / ECM / SENSOR
SONAR / JETPACK / RADIO
RADIO A / RADIO B / STEALTH

Computer

COM

WAP

ストレーガ・シリーズ



ロブスト・シリーズ



●ストレーガ・シリーズ [illegible]

ストレーガはイタリア語で「魔女」[illegible]

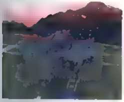




Graphic 2nd

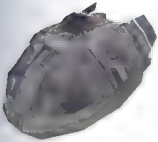
ノ　ス不明機体

	名称	2089				4th	2nd
[illegible]							



Graphic Shot

●オパディア
特徴的な意味合いを持ち　その特異な外観が印象的な機体。脚部が細長く　腰部の位置が高いが安定性は十分に確保されている。また　[illegible]にはM 926 BZと呼ばれる高威力のバズーカを内蔵しており　単機でも攻撃力が高かった。特徴的な外観ながら、[illegible]WAPと比較[illegible]　しかし　[illegible]ポイントがも[illegible]ため　開発は打ち切られ　改良型も登場しなかった。









Avalr 70 A



Met[illegible] shield

WAP Legs-Parts

■脚パーツ

	名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd
Godwit A	ゴドウィットA							
Godwit A2	ゴドウィットA2							
Godwit C2	ゴドウィットC2							
Godwit C4	ゴドウィットC4							
Redshank A	レッドシャンクA							
Redshank A2	レッドシャンクA2							
[illegible]	[illegible]							
Redshank B3	レッドシャンクB3							
Redshank E	レッドシャンクE							
Redshank E5	レッドシャンクE5							

Repairman

■支援ボット

	名称			5th		4th	
[illegible]							



Graphic Shot

[illegible] 2097年 [illegible] SP [illegible] 小銃射器を内蔵している点が異な[illegible] どのタイプも[illegible]。なお [illegible]

Weapons

SG

	名称				5th	4th	
[illegible]							
[illegible]							
[illegible]							
[illegible]							
[illegible]							
[illegible]							

RD

	名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
[illegible]	[illegible]							
[illegible]	[illegible]							
[illegible]	[illegible]							
[illegible]	[illegible]							
Crusader III	クルセイダーIII							
[illegible]	[illegible]							
Crusader IV	クルセイダーIV							
Crusader V	クルセイダーV							
[illegible]	[illegible]							

SH

	名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	
[illegible]	ビターシールド						
Feather shield	フェザーシールド						
Me[illegible] shield	[illegible]						
[illegible] shield	[illegible]						
Angel shield	[illegible]						



Basalt バザルト

業種　WAP製造
その他の事業　WAW製造、自動車製造、食品製造、造船

1888年、トリノの実業家たちの出資により自動車メーカーとして設立された長い歴史を持つE.C.イタリアの企業がバザルト社である。WAP製造を担当する軍事部門だけでなく、自動車、食品、造船、鉄道車両、出版、金融など、非常に幅広い製造部門を持っている。WAPはもちろん民生用WAWの製造も手がけるなど、高い製造能力を誇る同社は、コストパフォーマンスの高い機体を生産することで定評がある。また、WAPのパーツ製造部門ではパヘール社と提携するなど、積極的に他社の技術を取り込み、また提供するといった柔軟な姿勢を見せる企業でもある。







WAP

ガルボ・シリーズ

名称	2089	1st	FMO	5th	4th	2nd	3rd
[illegible]	●	●					
[illegible]	●	●					
[illegible]	●	●					

ギザ・シリーズ

名称	2089	1st	FMO	5th	4th	2nd	3rd
[illegible]	●	●	●	●	●		
[illegible]	●	●					
[illegible]	●	●					

クラスタシア・シリーズ

名称	2089	1st	FMO	5th	4th	2nd	3rd
[illegible]				●			
[illegible]				●			
[illegible]				●			

●ガルボ・シリーズ
[illegible]

●ギザ・シリーズ
[illegible]

●クラスタシア・シリーズ
[illegible]

Weapons

MG

マシンガン系

	名称	2089	1st	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Mosto 2	モストロ 2			●		●		
Mosto 2EZ	モストロ 2EZ			●				
Mosto 2KA	モストロ 2KA			●				
Mosto 3	モストロ 3	●	●	●				
[illegible]	モストロ 3SZ	●	●					
[illegible]	モストロ [illegible]	●	●					
Mostro 22	モストロ 22			●				
Mostro 24	モストロ 24	●	●	●		●		

SG

ショットガン系

	名称	2089	1st	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Gale	ゲイル	●	●	●	●	●		
Gale II	ゲイル II				●			
[illegible]	[illegible]				●			
[illegible]	[illegible]			●				
[illegible]	[illegible]			●				
Gale SG	ゲイル SG			●		●		
[illegible]	[illegible]			●		●		

FL

火炎放射器系

	名称			
[illegible]	[illegible]	●	●	
[illegible]	[illegible]	●	●	

NAXOS ナクソス

[illegible]

[illegible] 情報処理機器製造 [illegible]

[illegible] 各種機器製造 [illegible] 関係

[illegible]製造会社として設立されたＥＣオーストリアの企業。[illegible] 交通、医療、電力、と手を広げ、やがてコンピュータの開発・製造 [illegible] 用から [illegible] まで幅広くコンピュータを開発していたが、その [illegible] とノウ [illegible] WAP用コンピュータ製造へも参入し、さまざまなタイプのコンピュ [illegible] 送り出すことになる。

Computer

COM

名称	[illegible]	5th	4th	2nd	3rd
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

ジェネラルコールスマン

正式名称 [illegible]

本拠地 ＥＣ [illegible]

創業 [illegible]

主要人物 [illegible]

主力事業 [illegible]

その他の事業 [illegible]

21世紀初頭に設立された銃器メーカー。どちらかといえば性能よりもデザインが評価されて成長した企業である。アフリカ紛争時はＷＡＷ用のオートカノン [illegible] リンクやナイトスコープなどを製造していたが、MULS-P規格への対応に遅れて業績が急激に悪化してしまった。

Weapons

Bolt-on

[illegible]	[illegible]	[illegible]

インターゲーン

[illegible]

創業 [illegible]年

主要人物 創業者、[illegible]・シュマイサー

主力事業 自動車製造

その他の事業 兵器製造、WAW製造、金融

自動車メーカーを経て軍事産業に着手したとされる会社。2082年に倒産している。実際のところ、第1次ハフマン紛争の経験を経てO.C.U.軍が [illegible] ツに存在していたが、その実態はなくアロルテシュの秘密工場で兵器開発が行われていた。その工場でミュートス、シャカールなどのヴァンツァー生産も行っている。

アエロクローネ

[illegible]

本拠地 ＥＣ フランス

創業 1990

主要人物 創業者 [illegible]

社長 サミュエル・アルノ [illegible]

主力事業 航空機製造

その他の事業 [illegible]

[illegible]

Military Aircrafts

航空機

[illegible]

ライマン

[illegible]

主要人物 [illegible]

その他の事業 [illegible]

火器を専門に開発・生産する軍需企業としてスタートする。[illegible]

JadeMetal ジェイドメタル

JADE METAL CO.,LTD.

主要人物	社長 ソロモン・スI
事業	WAP製造
その他の事業	各种機製造、兵器製造、WAW製造

ジェイドメタルは2038年に設立された軍事メーカーである。企業としては比較的新しいが、WAP製造に関してはO.C.U.の最古参であり、最大手の重工業企業でもある。WAW開発のためにO.C.U.国内の精鋭たちを集めて設立された企業で、連合国防省との関係も深いといわれている。単独での開発だけでなく、設立後すぐにU.S.N.アメリカのティアブルアビオニクス社とWAW開発に関する技術提携を結ぶなど、貪欲に開発技術を吸収していく姿勢を見せている。その結果、同社製WAWがO.C.U.陸防軍に制式採用、アフリカ紛争時に投入され、史上初の実戦配備機となる。

ジェイドメタルのWAPはバランス重視の設計で知られている。シルエットはベーシックな人型が多く、汎用性と信頼性の高さが特徴で、O.C.U.陸防軍が採用しているWAPの40%以上が同社製ということがその証である。またWAP関連の各種パーツ、専用武器などの開発の他、軍用や民間用の航空機、対空兵器の製造も手がけ、最近では陸運業にも進出するなど、幅広い視点に立った企業展開を実現している。

ゲーム中におけるジェイドメタル社製品の登場有無

WAW	WAW Arm	WAW Legs
WAP	WAP Arm	WAP Legs
Greater WAP	Monster	
Repairman	Nonstandard Weapons	
Combat Vehicles	Military Aircrafts	
Naval Ships	Fort Components	

MG	SG	RF
BZ	FL	CN
GR	MS	AAM
RK	AAR	KN
PB	RD	SH
	BM	Bolt on

TURBO	ITEM	REPAIR
EMP	ECM	SENSOR
SONAR	JETPACK	RADIO
RADIO A	RADIO B	STEALTH

COM



WAW

ブラッドハウンド・シリーズ

24 / BLOODHOUND
ブラッドハウンド

ブルショット・シリーズ

BS-34 / BULL SHOT
ブルショット

グレイハウンド・シリーズ

HU-45 / GREYHOUND
グレイハウンド

HU-45T / GREYHOUND TypeT

●ブラッドハウンド・シリーズ
……技術を盛り込んでいる。
●ブルショット・シリーズ
●グレイハウンド・シリーズ
MULS規格……WAWからWAPへの過渡期に開発された機種。脚部にはライトホイールを標準装備しており、高速移動やスムーズな旋回が可能となっている。

WAW Arm-Parts

[illegible]

WAP

ゾラ・シリーズ

[illegible]

セニス・シリーズ

[illegible]







セダム・シリーズ

名称	
[illegible]	[illegible]

サイコート・シリーズ

名称	
[illegible]	[illegible]

WAP Arm-Parts

腕パーツ

名称	
[illegible]	[illegible]

WAP Legs-Parts

脚パーツ

名称	
[illegible]	[illegible]









[illegible]

…タは輸出用として第2次ハフマン紛争中に開発された機種。[illegible]軽量化されており、直接戦闘へ参加よりも、センサー[illegible]を装備[illegible]指揮用WAPと[illegible]その運用が想定されていた。[illegible]

[illegible]輸出用として生産され、E.C.圏内や、S.N.S.各州に配備された。その中でもサイコートC1は同社のセ[illegible]と同様の性能を有[illegible]
●セダム・シ[illegible]

[illegible]

ジェイドメタル

Greater WAP

ース不明機体

名称

グリフィー試作機

OSV シリーズ

TCK シリーズ

Monster

TCK シリーズ

TCK 改良型

OSV シリーズ











Combat Vehicles

戦闘車両

[illegible]

Military Aircrafts

航空機

[illegible]

Naval Ships

艦艇

[illegible]

Weapons

MG

[illegible]

CN

[illegible]

MS

[illegible]

Etc

[illegible]

RF

[illegible]

SH

[illegible]

ジェイドメタル

GH

名称		2089	1st	FMO	5th	4th	2nd	3rd
[illegible]			●					
[illegible]			●					
[illegible]			●					
[illegible]			●					
[illegible]			●					
[illegible]			●					
[illegible]			●					
[illegible]			●					
[illegible]			●					
[illegible]			●					
[illegible]			●					
[illegible]			●					
[illegible]			●					
[illegible]			●					
[illegible]			●					
[illegible]			●					

Computer

COM

名称	2089	1st	FMO	5th	4th	2nd	3rd
[illegible]	●	●					
[illegible]	●	●					
[illegible]	●	●					
[illegible]	●	●					

ジェイドメタル=ライマン

Jade Metal-Lyman
JADE METAL LYMAN CO.LTD

英字表記	JADEMETAL Lyman
本拠地	O.C.U. オーストラリア
創業	2092年
主要人物	社長:ポールソルウェンス
主力事業	WAP製造 WAW製造
その他の事業	航空機製造 兵器製造 陸運業 大型機動兵器製造

若い企業ながら、WAP開発では他の老舗メーカーと肩を並べるほど急速に成長してきたジェイドメタル社も、こと大型機動兵器の開発では、既に実戦配備の量産機を生産していたセンター社やホープライス社などのライバル企業に比べてかなり出遅れていた。TCKシリーズやグスタフなど、大型機動兵器の開発自体は進めていたものの、それらはあくまで試作機であり、実戦データの収集と製造ノウハウの蓄積がおもな目的だった。O.C.U.軍から極秘に開発を依頼されていたグリフィンの性能に関する依頼内容から、近い将来、WAPの弱点である火力の弱さを補う兵器の需要が見込めると確信していたジェイドメタル社は、大型機動兵器の開発部門の早急な強化と開発ノウハウの入手を迫られていたのである。

そこでジェイドメタル社の首脳陣は、小さな会社ながら大型機動兵器開発に関する膨大な技術を持つライマン社を買収し、その開発技術をそっくりそのまま取得することを画策する。買収は滞りなく計画通りに進み、ジェイドメタル社における唯一の弱点だった大型機動兵器開発の製造ノウハウを入手することに成功する。そして社名をジェイドメタル=ライマンと変更し、名実ともにトップレベルの兵器メーカーとなるのである。





WAP

テティウム・シリーズ

名称	2089	1st	FMO	5th	4th	2nd	3rd
[illegible]						●	
[illegible]						●	

ノール・シリーズ

名称	2089	1st	FMO	5th	4th	2nd	3rd
[illegible] A						●	
[illegible] B						●	





Nonstandard Weapons

名称

Military Aircrafts

航空機

名称

Weapons

MG

名称 2089 1ST FMO 5th 4th

BZ

名称 2089 5T FMO

FL

名称

CN

名称

RO

BM

名称 2089 1ST FMO 5th

Back Pack

TURBO

名称 FMO 5th 4th 2nd 3rd

ITEM

名称

Computer

COM

名称

LEONORA ENTERPRISES レオノーラエンタープライズ

英字表記	REONOLA ENTERPR
本拠地	ＯＣＵ
創業	2021 年
主要人物	社長、マンョーリ
主力事業	無様用情報機器製
その他の事業	WAP 製造 兵器製造

日本の重機業とオーストラリア企業の共同出資によって21世紀初頭に設立した合弁企業であり、O.C.U 国内ではイグチ、シェイトメタル＝ライマンに次ぐ、最新のWAP製造メーカーである。WAP本体を中心に各種パーツ、WAP専用武器などのほか、自走砲や輸送車、装甲車などの軍用車両、支援ボットなど幅広いラインナップを揃えている。その他、企業、家庭向けコンピュータの製造販売において、企業向けの LEORA シリーズが大ヒット。O.C.U 国内でシェアの40%を占めている。

WAP製造に関しては、一時期E.C 圏の企業が製造した低価格WAPにシェアを奪われるなど、押され気味の時期もあったが、コンピュータ製造で培った超高密度演算処理テクノロジーをWAPの姿勢制御、武器管制システムなどに応用して、独自の高性能WAPを開発したことと、きめ細かいサービスを徹底するなどの企業努力によって盛り返した。2095年には飛鳥重工と支援ボットに関する技術提携を、2102年にはシュネッケと技術提携を締結するなど、さらなる開発力アップに邁進している。

ゲーム中におけるレオノーラエンタープライズ社製品の登場有無

WAW | WAW Arm | WAW Legs
WAP | WAP Arm | WAP Legs
Greater WAP | Monster
Repairman | Nonstandard Weapons
Combat Vehicles | Military Aircrafts
Naval Ships | Fort Components

Weapon

MG | SG | RF
BZ | FL | CN
GR | MS | AAM
RK | AAR | KN
PB | RD | SH
BM | Bo t on

TURBO | ITEM | REPAIR
EMP | ECM | SENSOR
SONAR | JETPACK | RADIO
RADIO A | RADIO B | STEALTH

Computer

COM



WAP

キサ ノース



キサ ノース

…目立った特長はないが、汎用機として、あらゆる戦況に対応して…

…市場に存在することもなかった…の後、パザルト社が製造販売に関する権利を譲渡することで、やり…

…独自性…加えられ、現在…れると…商品…



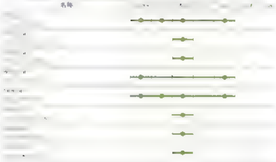
プリノメア・シリーズ



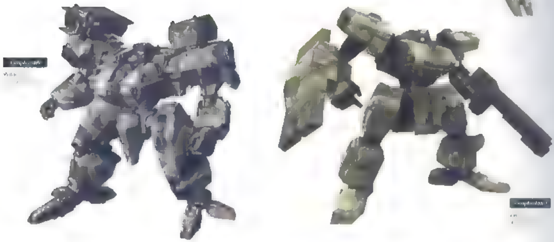
セアレイト・シリーズ



ワイルトゴート シリーズ







プリノメア シリーズ

[illegible]

ワイルドゴート シリーズ

[illegible]

セアレイト シリーズ

[illegible]

Combat Vehicles

戦闘車両

Fort Components

WAP Legs-Parts

ウォーラス シリーズ

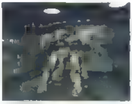
名称	2089	1ST	FM
[illegible]			

カーフィル・シリーズ

名称	2089	1ST	FM
カーフィルM			











●ウォーラス シリーズ

Weapons

MG

名称

SG

名称

RF

名称

BZ

名称

CN

名称

GR

名称

MS

名称

KN

名称

SH

名称	1st	FMO	5th	4th

Back Pack

TURBO

名称	2089	1st	FMO	5th	4th	2nd	3rd
B405							

ITEM

アイテム補助型

名称	2089	1st	FMO	5th	4th	2nd	3rd
BP T2A							

V VELDA ヴェルダ

[illegible]	VELDA
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
主要人物	社長 ト[illegible]
主力事業	自動車製造
その他の事業	[illegible]

2045年に創業したO.C.U.オーストラリアの自動車メーカー　創業から間を置かずにトラックや装甲車を中心に軍用車両の製造に参入　さらに戦車の開発も手がけるようになる　ヴェルダ社は車両関係の開発にこだわりを持っており　その開発技術も世界有数で　送り出す車両類の評価は非常に高い　世界中の自動車業界に多大な影響を与えており　毎年のようにカー　オブ　ザ・イヤーを受賞するなど　知名度　技術力　そして普及率とも　世界のトップクラスに位置する自動車メーカーである

WAP本体の開発に関しては1機種のみで早々に撤退し　その後はパーツと車両の生産に専念している　一般車両で培ったノウハウを軍用車両の開発にフィードバックすることで　優れた装甲車や戦車を続々と発表　また　WAPパーツでは武器内蔵腕部を積極的に開発している　業績の伸びも好調で　軍事部門はヴェルダ社にとって欠かせない重要な部門になっている　現在は両島重工と共に　ビーム兵器搭載を前提とした車両および新型ジェネレーターの開発に着手するなど　更なる発展を目指し邁進している

ゲーム中における ヴェルダ社製品の登場有無

Arms

WAW / WAW Arm / WAW Legs / **WAP** / **WAP Arm** / **WAP Legs** / Greater WAP / **Monster** / Repairman / Nonstandard Weapons / **Combat Vehicles** / Military Aircrafts / Naval Ships / **Fort Components**

Weapon

MG / **SG** / RF / BZ / FL / CN / GR / **MS** / AAR / RK / AAR / KN / PB / RD / SH / BM / Balloon

Back Pack

TURBO / ITEM / REPAIR / EMP / ECM / SENSOR / SONAR / JETPACK / RADIO / RADIO A / RADIO B / STEALTH

Accessories

COM



WAP

フィーネス不明機体

名称	2089	1st	FMO	5th	4th	2nd	3rd
[illegible]							

WAP Arm-Parts

腕パーツ

名称	2089	1st	FMO	5th	4th	2nd	3rd
[illegible]							

脚パーツ

	名称		
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

WAP Legs-Parts

脚パーツ

	名称		
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

Monster

レトリーバー シリーズ

	名称		
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]



レトリーバー シリーズ

[illegible]可能な160mm[illegible]搭載[illegible]の運用を前提に開発された。主武装である160mm[illegible]

かなり[illegible]されており、第2次[illegible]には[illegible]各種データを収集していた。210[illegible]年頃にも[illegible]が確認されている[illegible]

Combat Vehicles

戦闘車両

	名称		
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

[illegible]車両[illegible]

[illegible]WAPにかなわないものの[illegible]



Fort Components

要塞砲

	名称	
40mm Gun	40 mm高射砲	[illegible]

Weapons

MG

マシンガン系

	名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
[illegible]	[illegible]							
[illegible]	[illegible]							
[illegible]	[illegible]							

SG

ショットガン系

	名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
[illegible]	[illegible]							

MS

ミサイル系

	名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
[illegible]	[illegible]							
[illegible]	[illegible]							

VANTAM ヴァンタム

イトメタル社の子会社として設立されたWAP専用の銃器製造メーカーで、ジェイトメタル社の銃器開発部門の開発者が多数参加している。WAPが装備するライフルやマシンガンを製造するほか、ロケットランチャーや数少ない大型射撃を開発している。またシールドや格闘武器など、銃器以外でもWAPが装備する武装を陣営を問わず製造するなど、順調にラインナップを広げている。ヴァンタム社が開発する銃器の中でも、狙撃用ライフルに代表される長射程銃器評価が高く、その品質の高さから陣営を問わずファンを獲得している。





Weapons

RK

MG

名称

RF

名称

BZ

名称

ヴァンタム

サカタインダストリィ

FL

名称	[illegible]
[illegible]	[illegible]

PB

名称	[illegible]
[illegible]	[illegible]

SH

名称	[illegible]
[illegible]	[illegible]

Computer

COM

名称	[illegible]
[illegible]	[illegible]

英字表記	SAKATA INDUSTRIES
本拠地	[illegible]
創業	[illegible]
主要人物	[illegible]
主力事業	WAP[illegible] WAP[illegible]製造 [illegible]他WAP関連製品
その他の事業	医薬品製造、創薬

製薬メーカーだった坂田製薬が、WAPメーカーのハイネマンインダストリィを買収して設立したのがサカタインダストリィである。WAP開発では他メーカーの後塵を拝していたものの、ボディ、胸部、脚部など、全てのパーツの開発と製造を手がけ、急速に軍事関連企業として頭角を現す。自社製品拡大のため、イグチ社に一部のWAP製造販売を委託。またO.C.U.圏内のメーカーでは唯一、敵国であったU.S.N.陣営にも販売網を広げていた。製薬業では、創薬部門があらゆる医薬品の開発に着手する一方で、生物工学部門が遺伝子組み換え技術など、最先端のバイオテクノロジー分野にも積極的に乗り出していた。

試作WAPの実地試験を行うため、ザーフトラ共和国と共謀して第2次ハフマン紛争を起こす（サカタインダストリィ事件）が、2082年に共謀が発覚。その後、経営困難となり、2084年に同じO.C.U.日本のイグチに吸収合併されて、サカタインダストリィの名前は消滅する。

ゲーム中における サカタインダストリィ社製品の登場有無

Arms

WAW / WAW Arm / WAW Legs
WAP / WAP Arm / WAP Legs
Greater WAP / Monster
Repairman / Nonstandard Weapons
Combat Vehicles / Military Aircrafts
Naval Ships / Fort Components

Weapon

MG / SG / RF
BZ / FL / CN
GR / MS / AAM
RK / AAR / KN
PB / RD / SH
BM / Bolt on

Back Pack

TURBO / ITEM / REPAIR
EMP / ECM / SENSOR
SONAR / JETPACK / RADIO
RADIO A / RADIO B / STEALTH

Computer

COM



WAP

…リーズ

名称	[illegible]
[illegible]	●

…リーズ

名称	[illegible]
[illegible]	●

100式・シリーズ

名称	[illegible]
[illegible]	●
[illegible]	●

150式・シリーズ

名称	[illegible]
[illegible]	●
Type 55K3	●







…シリーズ
[illegible]を継承しつつ、機動性[illegible]せた汎用機として開発さ[illegible]社の初期シリーズ。[illegible]を標準装備しているが、[illegible]く命中率も低かったため、[illegible]
[illegible]…ーズ
[illegible]よく向[illegible]、特に耐久力[illegible]評価されたモデルとして[illegible]旧式ながら人[illegible]第2次ハフマン紛争時[illegible]

区別するために、形式番号の前に「S」が付けられているが、性能はどちらも変わらない。

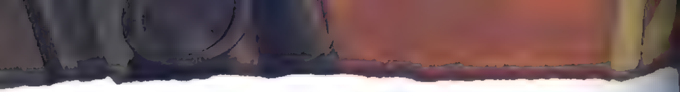
● 100式・シリーズ
[illegible]ニ[illegible]トやスライド式ランチャーマウントといった新機能を搭載した[illegible]ものの、ロールアウトが遅れたため普及には繋がらなかった。

● 150式・シリーズ
新型エンジンを搭載することにより大出力を実現したモデル。腕部が[illegible]ライフルなどを装備させ[illegible]スナイパー仕様として運用されることが多かったモデルである。

WAP Arm-Parts

腕パーツ

名称			2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
[illegible]	スフィンクス	[BZ/MG]			●				
[illegible]	[illegible]				●				
[illegible]	スフィンクス A2	[BZ/MG]			●				
[illegible]	スフィンクス B1	[BZ/MG]			●				
Sphinx B2	スフィンクス B2	[BZ/MG]			●				
Sphinx DX	スフィンクス DX	[BZ/MG]			●				
Sphinx [illegible]	スフィンクス [illegible]	[BZ/MG]			●				
[illegible]	スフィンクス HS	[BZ/MG]			●				
[illegible]	スプリガン	[SG/GR]			●				
Spriggan A3	スプリガン A3	[SG/GR]			●				
Spriggan B1	スプリガン B1	[SG/GR]			●				
Spriggan B2	スプリガン B2	[SG/GR]			●				
Spriggan B3	スプリガン B3	[SG/GR]			●				
[illegible]	[illegible]				●				
[illegible]	[illegible]	[illegible]			●				
Sylph	シルフ	[MG/MS]			●				
Sylph A2	シルフ A2	[MG/MS]			●				
[illegible]	[illegible]	[illegible]			●				
Sylph C1	シルフ C1	[MG/MS]			●				
Type [illegible] MP/B	Type [illegible] 機動型プロト B	[KN]			●				
Type [illegible] MP/C	Type [illegible] 機動型プロト C	[KN]			●				
Type [illegible] MP/D	Type [illegible] 機動型プロト D	[KN]			●				
[illegible]	[illegible]	[illegible]			●				
[illegible]	[illegible]	[illegible]			●				
[illegible]	[illegible]	[illegible]			●				
[illegible]	[illegible]				●				
[illegible]	[illegible]	[illegible]	●						



Greater WAP

レイフ〔ン〕シリーズ

名称	
[illegible]	

●レイフ〔ン〕

[illegible]社が独自開発[illegible]重量級WAP[illegible]を搭載[illegible]機動性を確保[illegible]厚な[illegible]装甲を施し、耐久力を向上。[illegible]機体[illegible]られた。[illegible]はMULS-P[illegible]は一般的なWAPの約1.4倍[illegible]これは[illegible]なかったようだ。また[illegible]

[illegible]された[illegible]ルバーナ機能への[illegible]が確認されており、残り3機は[illegible]U.S.N.軍が運用[illegible]配置されたことになっていた。[illegible]U.S.N.軍は[illegible]された機体を回収し[illegible]のパーツ[illegible]を再生させるこ[illegible]発見されたレイフンは[illegible]





Monster

Type 88 シリーズ

名称	
[illegible]	
[illegible]/Sakata type 088S [illegible]ング型	
[illegible]	
GIGAS	

●Type 88 シリーズ

サカタインダストリィ社が開発した[illegible]機動兵器。[illegible]火力と[illegible]を両立させた機体で、[illegible]された巨大なボディに[illegible]88mm[illegible]を装備している。[illegible]火力を[illegible]

[illegible]ため開発された機体であるといわれている。[illegible]のは[illegible]デバイスの[illegible]めともいわれている。ただし[illegible]デバイス自体[illegible]な[illegible]ようB.D.シリーズ[illegible]が、[illegible]ら詳細は不明である。











Type 88 Walking [illegible]

サカタインダストリィ

グローニング シリーズ

名称	
[illegible]	[illegible]

ミール オルレン

名称	
[illegible]	[illegible]
ミール オルレン	[illegible]







●グローニング シリーズ
Type 88・シリーズの後継機と [illegible]

●ミール オルレン
[illegible]

Weapons

RK

名称	
[illegible]	[illegible]

Back Pack

EMP

名称	
[illegible]	[illegible]

STEALTH

	名称	
Milan	ST-A ミルアア	[illegible]
Blanca	ST-C ビアンカ	[illegible]

Computer

COM

名称	
[illegible]	[illegible]

IGUCHI イグチ

設立	1953年

イグチの設立は1953年と意外に古い。当初は軍需産業にコネクションを持つヤキサワ重工の下請けとしてその歴史をスタートさせ、アフリカ紛争時にはWAW専用の携帯重火器の開発・生産を開始する。当時は、他にも火器管制コンピュータなどの開発を手がけている。

イグチ社は当初サカタインダストリィ社の企画によるWAP製造・販売を下請けの形で請け負っていた。この縁が元になり90式などのOEM契約を結んでいる。第2次ハフマン紛争前にはアルコ・陶臣など、サカタ企画のヴァンツァーをO.C.U.圏内で販売。イグチ社自身はWAP専用銃火器、サプライ品の製造販売をメインにおき、自社製WAP開発に関しては情勢を見極めている状態であった。なお紛争後にも、サカタ企画のクイント・凱歌などの販売を手がけた。

2094年には不祥事で弱体化したサカタインダストリィを買収、WAP製造部門の大幅な強化に成功し、O.C.U.屈指のWAPメーカーへと成長を遂げ、様々な高性能WAPを送り出す。また、買収により新たに製薬部門を設立、新薬や推進剤、爆薬などの開発も手がけるようになる。



ゲーム中における イグチ社製品の登場有無

Arms

WAW / WAW Arm / WAW Legs
WAP / WAP Arm / WAP Legs
Greater WAP / Monster
Repairman / Nonstandard Weapons
Combat Vehicles / Military Aircrafts
Naval Ships / Fort Components

Weapon

MG / SG / RF
BZ / FL / CN
GR / MS / AAM
RK / AAR / KN
PB / RD / SH
BM / Baton

Back Pack

TURBO / ITEM / REPAIR
EMP / ECM / SENSOR
SONAR / JETPACK / RADIO
RADIO A / RADIO B / STEALTH

COM

WAW（民間）

ライラス

WAP

アルコ シリーズ

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd

名称			

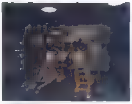
100 式

名称			





Graphic-2nd

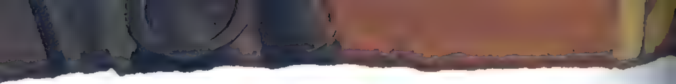


Graphic-2nd









99式 シリーズ

T シリーズ



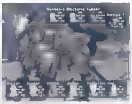
Graphic 2nd



Graphic 5th



Graphic 5th



Graphic 5th

OEM（サカタインダストリィ製）

65式 90式・150式 シリーズ

名称 | 2089 | 1ST | FMO | 5th | 4th | 2nd | 3rd

Combat Vehicles

Fort Components

Weapons

MG

SG

RF

イグチ

SZ

名称	2089	1st	FMO	5th	4th	2nd	3rd
[illegible]							
[illegible]							

CN

名称	2089	1st	FMO	5th	4th	2nd	3rd
[illegible]							
[illegible]							

GR

名称	2089	1st	FMO	5th	4th	2nd	3rd
[illegible]							
[illegible]							
[illegible]							
IGUCHI Type 80 イグチ80式							
IGUCHI Type 8 イグチ8式							
[illegible]							
[illegible]							
[illegible]							

MS

名称	2089	1st	FMO	5th	4th	2nd	3rd
[illegible]							
[illegible]							
[illegible]							

RK

名称	2089	1st	FMO	5th	4th	2nd	3rd
[illegible]							
[illegible]							
[illegible]							
[illegible]							
[illegible]							
[illegible]							

KN

名称	2089	1st	FMO	5th	4th	2nd	3rd
[illegible]							

PB

名称	2089	1st	FMO	5th	4th	2nd	3rd
[illegible]							

RD

名称	2089	1st	FMO	5th	4th	2nd	3rd
[illegible]							

SH

名称	2089	1st	FMO	5th	4th	2nd	3rd
[illegible]							

BM

名称	2089	1st	FMO	5th	4th	2nd	3rd
[illegible]							

Back Pack

ITEM

アイテム搭載型

名称	2089	1st	FMO	5th	4th	2nd	3rd
[illegible]							
[illegible]							
[illegible]							

Computer

COM

名称	2089	1st	FMO	5th	4th	2nd	3rd
[illegible]							
[illegible]							
[illegible]							
[illegible]							
[illegible]							
[illegible]							
[illegible]							
[illegible]							
[illegible]							
[illegible] イスマス5							

霧島重工

英字表記	KIRISHIMA INDUSTRIES
本社所在地	OCU 日本 東京都…
創業	1999年8月1日
主要人物	創業者 霧島…
	社長 霧島…
主事業	自動車製造
その他主要事業	WAP製造 …
	重機械・工業用機械製造

1999年に創業した霧島自動車工業は、自動車部品の製造はもちろん、自動車本体の開発・製造を経て一流メーカーへと成長した。その後、発電機器、船舶、重機など、続々と新しい分野に進出して、2014年、社名を霧島重工株式会社に変更、さらに事業を拡大していく。

兵器産業に乗り出したのは2046年頃で、性能や信頼性の高い霧島重工の製品は、瞬く間にO.C.U.諸国に拡散する。また、2093年には戦場においてWAPの整備・補給を専門に行う小型機動兵器「支援ポット」を発表。正式に軍に採用された支援ポットは大ヒット商品となり、WAP開発における霧島重工の技術力の高さをアピールすることに成功する。この大ヒットに続き、軍用WAPの開発と生産も本格的に始め、最新機種である春陽が日防軍の次期主力WAPに採用されるなど、WAP製造の分野においても先発メーカーとの距離を急速に縮めていくことになる。

ゲーム中における霧島重工社製品の登場有無

Arms

WAW / WAW Arm / WAW Legs
WAP / WAP Arm / WAP Legs
Greater WAP / Monster
Repairman / Nonstandard Weapons
Combat Vehicles / Military Aircrafts
Naval Ships / Fort Components

Weapon

MG / SG / RF
BZ / FL / CN
GR / MS / AAM
RK / AAR / KN
PB / RD / SH
SM / Bolt on

Back Pack

TURBO / ITEM / REPAIR
EMP / ECM / SENSOR
SONAR / JETPACK / RADIO
RADIO A / RADIO B / STEALTH

COM







WAP

シリーズ不明機体

Repairman

支援車

名称			
[illegible]			
[illegible]			
[illegible]			

[illegible]

Combat Vehicles

戦闘車両

名称				
[illegible]				

[illegible]

Monster

ガルセイト・シリーズ

名称	2089	15"		
ガルセイト XM				
[illegible]				

鋼天・シリーズ

名称				
[illegible]				
[illegible]				

●ガルセイト・シリーズ
[illegible] また攻撃力も高く、グレネード[illegible]ランチャー、キャノン、ショットガンと、遠近・死角のない武装を装備。なお、XM型もXN型も、性能的にはほとんど違いがない。

●鋼天・シリーズ
[illegible]



ガルセイト XM



鋼天





Military Aircrafts

航空機

名称

Naval Ships

艦艇

名称



Weapons

SG

名称

SH

名称

BM

名称

Back Pack

EMP

名称

ECM

名称

Computer

COM

名称

VYNCE JAPAN ヴィンスジャパン

英字表記	Vynce Japan
本拠地	[illegible]
創業	[illegible]
主要人物	[illegible]
主な製品	[illegible]
主要取引先	[illegible]

U.S.N.の兵器メーカーであるヴィンス社の日本法人。主にWAPの装備品を手がけるメーカーで、特にミサイルランチャーや地対空ロケットランチャーなどの開発に定評があり、O.C.U.でも使用されている。また、ヴィンス本社製WAPの改良型を開発するなど、技術力は高い。

事業的には順風満帆だったヴィンスジャパンだが、2101年頃に親会社であるヴィンス本社がU.S.N.政府によって解体されるとの情報を入手する。この情報を聞いたヴィンスジャパン経営陣は危機感を募らせ、危機回避のためにヴィンス本社の買収を画策する。しかし、WAP製造など主要部門の買収はU.S.N.政府やヴィンスのライバルメーカーであるティアフルアビオニクスによって阻まれてしまう。結局、ヴィンス本社の主要部門の買収には失敗。2102年にWAP用コンピュータ製造部門の買収にのみ成功した。しかし、この買収の攻防に伴う資金調達の無理がたたって資金繰りが悪化、それを立て直すことができず、2107年にヴィンスジャパンは倒産してしまう。

ゲーム中における ヴィンスジャパン社製品の登場有無

Arms

WAW / WAW Arm / WAW Legs / WAP / WAP Arm / WAP Legs / Greater WAP / Monster / Repairman / Nonstandard Weapons / Combat Vehicles / Military Aircrafts / Naval Ships / Fort Components

Weapon

MG / SG / RF / BZ / FL / CN / GR / MS / AAM / RK / AAR / KN / PB / RD / SH / BM / Baton

Back Pack

TURBO / ITEM / REPAIR / EMP / ECM / SENSOR / SONAR / JETPACK / RADIO / RADIO A / RADIO B / STEALTH

Computer

COM

WAP

ウァンェ ノノ ス

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd
[illegible]						●
[illegible]						●
[illegible]						●

シリーズ不明機体

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd
MOB / VIOB [MG]						●
[illegible]						●

[illegible]

Fort Components

要塞設

名称			
[illegible]			●



Graphic 3rd



Graphic 3rd



Graphic 3rd



Weapons

BZ

名称
[illegible]

GR

名称
[illegible]

MS

名称
[illegible]

AAM

名称
[illegible]

RK

名称
[illegible]

AAR

名称
[illegible]

SH

名称
[illegible]

Back Pack

ITEM

名称
[illegible]

ヤギサワ重工

英字表記	Yagisawa Industries
所在地	OCU 日本
創業	194[illegible]
主要人物	社長 [illegible]
主力事業	航空機製造、産業機器製造
その他の事業	WAP用兵器製造、特殊車両製造

ヤギサワ重工は大型飛行艇を製造していた日本の航空機メーカーが前身の企業であるが、[illegible]産業機器や特殊車両製造に進出することになる。WAWの生産は特殊車両製造の延長線上で行われており、唯一開発した31式甲型レールキャノンの開発をジェイトメタル社、バベール社とともに担当。ヤギサワ重工はホバーを製造している。日本の物作りDNAを色濃く受け継いだ企業の1つであるといえる。



31式1号機



31式2号機



31式3号機

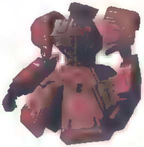
WAW

SMIシリーズ

PAPEL パペール

英字表記 PAPEL
本拠地 O.C.U.シンガポール
創業 2029年 2109年独立
主要人物 CEO:チョーイ・ピノーノンクラー
主力事業 WAP用兵器製造
その他の事業 WAP製造 兵器製造

東南アジア最大の兵器・コンピュータ製造企業 O.C.U.フィリピンを代表する重工業企業であるノンクラー重工の子会社として設立した同社は ノンクラー重工から引き継いだ戦車用装甲部や小火器などの製造技術に長けた企業としてその歴史をスタートさせた その後 WAW専用武器の弾薬などの製造を開始する そして2042年頃からWAP用ショットガンやライフルなどの製造にシフトした しばらくはWAP用装備や弾薬の製造に専念していたが E.C.イタリアのバザルト社とWAPパーツの分野で技術提携を行い WAP開発のノウハウを入手することに成功 バザルト社製WAPを参考に独自のWAPを開発し 第2次ハフマン紛争にも投入するなど WAP本体の開発にも積極的に取り組み始める そして2108年 念願だった親会社であるノンクラー重工からの独立を果たして本社をシンガポールに移転 更なる発展を目指すことになる ちなみに社名のパペールとは フィリピン語で 紙 を意味する





ゲーム中における
パペール社製品の登場有無

WAW / WAW Arm / WAW Legs
WAP / WAP Arm / WAP Legs
Greater WAP / Monster
Repairman / Nonstandard Weapons
Combat Vehicles / Military Aircrafts
Naval Ships / Fort Components

MG / SG / RF
BZ / FL / CN
GR / MS / AAM
RK / AAR / KN
PB / RD / SH
BM / Bolt-on

TURBO / ITEM / REPAIR
EMP / ECM / SENSOR
SONAR / JETPACK / RADIO
RADIO A / RADIO B / STEALTH

COM

WAP

PAW2 プロウブ

Weapons

Bolt-on



CN

[illegible]

GR

[illegible]

MS

[illegible]

MG

名称

[illegible]

SG

名称

[illegible]

RF

名称

[illegible]

BZ

名称

[illegible]

FL

名称

[illegible]

MS

名称	1089	ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
[illegible]							

RK

名称	2089	1ST	FMO	[illegible]	4th
[illegible]					

AAR

名称

[illegible]

KN

名称

[illegible]

RD

名称

[illegible]

Computer

COM

名称

[illegible]

フォーチュンメディカル

Fortune Medica
O.C.U [illegible]カボ[illegible]
2068 [illegible]
CEO [illegible]
[illegible]器[illegible]・医薬品製造
WAP用COM製造 [illegible]器製造

[illegible]測定器や[illegible]機器具の製造企業として設立 急速に成長し O.C.[illegible]カンボジアのカンボット他、O.C.U.内にいくつもの研究施設を持つ企[illegible]た S型デハイスのマテリアル[illegible]に関する詳細なデータベースを保[illegible]ていると見られ 同社の[illegible]活動と合わせてO.C.U.当局にマークされて[illegible] 2088年 O.C.U.軍に研究施設が制圧されている



ASA 9X
ASA[illegible]

•ASA 9X
WAPの[illegible]システムの実験デ[illegible]収集用と[illegible]開発された機体であり[illegible]WAPといえる機体ではない。[illegible]の機体[illegible]S型デ[illegible]が搭載され[illegible]人間に近づけるための様々な実験が行われていた。実戦を想定[illegible]て開発され[illegible]ないため 耐久力や機動性は[illegible]。また[illegible]である。なお ASA 9Xを開発していた研究所が制圧されたとき[illegible]カやキャノンなど武装を施して実戦に投入されたが 機体は[illegible]研究資料と共[illegible]われた。しかし[illegible]が欠けていたにも関わらず[illegible]力を発揮[illegible]研究所を[illegible]れている

Greater WAP

ASA

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd

必武

[illegible]
O.C.U. 大韓[illegible]
[illegible]050年
CEO:イ・ジウォン
[illegible]機製造
WAP [illegible]器製造

[illegible]化製品で有名な企業であるが 航空機の開発 製造も行っており [illegible]VTOL攻撃機の開発力が高い この攻撃機がO.C.U [illegible]防[illegible]部隊[illegible]攻撃機に採用されたことを[illegible]に、航空機部門の規模を拡大 同時[illegible]開発にも参入し 第2次ハフマン紛争終結前後には自社製WAPを市[illegible]部門の成長が[illegible]

WAP

[illegible]ノース

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd



•[illegible]ノース
[illegible]出している機種で コストパフォ[illegible]ンスが高い。無骨な外観に似合わず装甲量は軽いが 耐久力が低い。また[illegible]が少ないという欠点も持つ。しかし[illegible]格闘戦[illegible]ことが多い。なお[illegible]ンティラは[illegible]の強度が[illegible]で故障しやすいという不名誉な評価を受けることが多かったが 改良型の[illegible]クナイトで改善[illegible]

Combat Vehicles

戦闘車両

	名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
L-78 Sonata	L-78[illegible]ナタ							

第2次ハフマン紛争で利用され[illegible]車両である[illegible]

Military Aircrafts

航空機

	名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
[illegible]	[illegible]							
[illegible]	[illegible]							
PCV-1[illegible]	ダウンリフタ							

[illegible]が得意とするVTOL機[illegible]ダウンリフタ[illegible]小型攻撃機のヒィルスター[illegible]がO.C.U.軍[illegible]式採用され[illegible]を伸ばしている

Weapons

SG

	名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Changdu 2	[illegible]2型							
Changdu 3	[illegible]3型							

MS

	名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
[illegible]	[illegible]							



インターゲーン

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	責任者 [illegible]
主力事業	WAP開発 大型機動兵器開発
[illegible]	兵器製[illegible]

インターゲーンは会社ではなく、正確にはO.C.U.軍が管理する秘密工場の名称である。E.C.ドイツにある同名会社は、この工場を作るためのダミー会社であり、中央議会の承認なしに兵器開発を行う施設として存在する。責任者はフランツ・ヘンシェルとなり、フェンリルによる遠隔操作対応のWAP、軍用車輌、航空機など、多岐に渡る兵器を開発していた。

WAP

[illegible]トス シリーズ

名称	
[illegible] A	
[illegible]トス B	

ジャカール シリーズ

名称	
[illegible]	
[illegible] A	
[illegible] B	
[illegible]	
[illegible]	

Repairman

支援ユニット

名称	
[illegible]	
[illegible]	





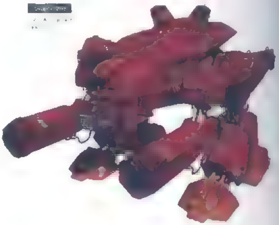
[illegible]

Monster

ISV シリーズ

名称	
ISV07A Zadok A ザドクA	
[illegible]	
[illegible]	
ザドクB ISV06A ビス	

◆ISV・シリーズ
フェンリルシステムに対応した大型機動兵器。ザドクはやや小型[illegible]120mmキャノ[illegible]換装可能。A型は40mmマシンガ[illegible]B型はロケットランチャー、F型はグレネードランチャーを装備している。ビスミラ[illegible]開発された。[illegible]





Combat Vehicles

戦闘車両

Military Aircrafts

航空機

Weapons

RF

CN

バリラーコンツェルン

英字表記 The Banlar Concern

本拠地 O.C.U. インドネシア

バリラーコンツェルンとは、主に遺伝子操作による肉牛の品種改良や食肉生産を手がけるバリラー農場畜産研究所の通称で、スラウェシ島ランテパオにある、畜産家であるバリラー一家によって経営されており、この農場で生産された牛肉は高い評価を得ている。

WAP

オリジナル機体



セキダ

主な事業 WAP用武器製造

軍隊で使用されている軍装の製造から事業を起こしたO.C.U.日本の新興メーカー。戦力増強を始めた日防軍と共に成長した企業で、その製品のほとんどは日防軍に納入されている。後にWAP用の武器製造や軍用車両の生産など、本格的に軍事産業に進出する。

Combat Vehicles

戦闘車両



日西

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	2025 年
[illegible]	社長 坂本[illegible]
[illegible]	自動車製[illegible]
[illegible]	WAP 用[illegible]製[illegible] 輪車製造 鉄道用車両製[illegible]

元々は車両の開発 製造を専門とするメーカーであり 一般の自動 車や輸送用トラックを中心に 装甲車や軍用トラックなど 民生用から軍用車両まで幅広いラインナップを持っていた 後に軍需産業へ進出し WAP用のマシンガンなどの製造を手がけるようになる

Weapons

MG

	名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Nissei 30	日西 30							
[illegible]	[illegible]							

フィリピン軍

英字表記	The Force of Philippin[illegible]
本拠地	O.C.U. フィリ[illegible]
創業	2057 年
主要人物	[illegible]
	[illegible]
主な事業	
その他の事業	

O.C.U. フィリピンの国土は大小さまざまな島と浅く狭い海峡から成っている その特殊な地形下でも最大限の運用が可能なように また可能な限り自国軍での防衛ができるように 独自の兵器が開発されている

Naval Ships

艦艇

	名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Dagat Ahas	ダガト・アハス							

●ダガト・アハス
O.C.U. フィリピン海軍 [illegible]されて、[illegible]型揚陸母艦に 民間の大型タンカー2隻を備えた巨大な双胴式船体が特徴 多量の物資を搭載可能で 歩兵 戦闘車両 と[illegible]搭載[illegible] [illegible]では VTOL機 [illegible]が可能 住環境や医療施設も整っているなど まさに移動要塞といえる機能を有している



Dagat Ahas

O.C.U. 陸防軍

英字表記	O[illegible]
本拠地	
創業	
主要人物	
主な事業	
その他の事業	

WAW登場後 O.C.U. 陸防軍内に急遽設置された兵器開発局 戦闘で破損 大破が相次いだWAWの防御力を向上させて パイロットの生存率を高めるために WAW用のシールドの開発を行っていた

Weapons

SH

[illegible]		
[illegible]	[illegible]	
SYN/DIAPHRAGM H	ダイアフレ[illegible]	
YD-32/ENVELOPE	エンベロ	
[illegible]		

O.C.U. 秘密兵器研究機関

英字表記	[illegible]
本拠地	
創業	
主要人物	
主な事業	WAP 製品 兵器製品
その他の事業	

O.C.U. 陸防軍兵器開発局 秘密兵器研究機関など複数の機関が兵器開発や技術開発に携わり 新技術を用いた新兵器の開発を行っている

Monster

ノーニアム

	名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
[illegible]	[illegible]							

ハイネマンインダストリィ

英字表記	Heineman NDUSTRIES
本拠地	O.C.U. オーストラリア
創業	205[illegible] 年
主要人物	社長 フラン[illegible]リリエンタ[illegible]
主な事業	WAP 開発
その他の事業	WAW 製造

民間用WAWの製造からスタートした企業 WAP開発にも着手していたが 2070年にサカタインダストリィに完全買収された

ディアブルアビオニクス

DIABLE AVIONICS

英字表記	D ABLE AVION
創業	1981 年
主要人物	CEO: ハ川
主力事業	WAP 製造 WAP 用 COM 製造
その他の事業	大型機動兵器製造 自動車製造 情報機器製造 重工業

U.S.N.軍の主力WAPの30%を製造する他、WAP用コンピュータの生産数で世界一を誇るなど、U.S.N.内で巨大軍需産業を形成しているのがディアブルアビオニクス社である。航空機の開発・製造メーカとしてスタートした同社は、軍事向けの造船重金社との合併により軍需産業への参入を果たす。WAP世代初期には、シケイダをシュネッケ社、センター社、シェイトメタル社と共同開発した他、第2次ハフマン紛争では数々の傑作機を送り出し、積極的に大型機動兵器の開発にも参入した。現在はシュネッケ社との技術提携やボールトチャレンジャ社のパルス開発に技術協力するなど、常に軍需産業をリードする存在として君臨している。なお、ファイアバレー社、ホープライズ社、フレイマン社は、いずれもディアブルアビオニクス社のグループ傘下の企業であり、軍事産業以外ではサイナミックソフト社、ミナヘースエンタープライズ社、バンクオブロートン社、ラーブヌイファント社などの関連企業が存在する。

ゲーム中における ディアブルアビオニクス社製品の登場有無

WAW / WAW Arm / WAW Legs
WAP / WAP Arm / WAP Legs
Greater WAP / Monster
Repairman / Nonstandard Weapons
Combat Vehicles / Military Aircrafts
Naval Ships / Fort Components

MG / SG / RF
BZ / FL / CN
GR / MS / AAM
RK / AAR / KN
PB / RD / SH
BM / Bolt on

TURBO / ITEM / REPAIR
EMP / ECM / SENSOR
SONAR / JETPACK / RADIO
RADIO A / RADIO B / STEALTH

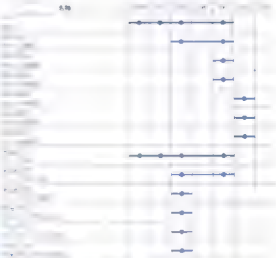
COM

WAW Arm-Parts

腕パーツ

WAP

カーム シリーズ





カスト シリーズ

名称		2089	1st	FMO	5th	4th	2nd	3rd
[illegible]								
カスト 100A4	[MG]							
[illegible]	[MG]							
[illegible]								
[illegible]								
[illegible]	[MG]							
[illegible]								
[illegible]								
[illegible]								
[illegible]								
[illegible]								
[illegible]								
[illegible] 503A	[MG]							
[illegible]								
カスト 505A	[MG]							
[illegible]								

ペガース シリーズ

名称	2089	1st	FMO	5th	4th	2nd	3rd
[illegible]							
Pegase Mk II ペガース Mk II							
Pegase Mk III ペガース Mk III							
Pegase Mk IV ペガース Mk IV							
Pegase Mk V ペガース Mk V							
[illegible]							
[illegible]							
エルトス Mk III							
[illegible]							
[illegible]							
[illegible]							
[illegible]							

ヴァリアント・シリーズ

名称							
Valia ヴァ[illegible]							
[illegible]							
[illegible]							
[illegible]							
[illegible]							
[illegible]							
[illegible]							
[illegible]							
[illegible]							







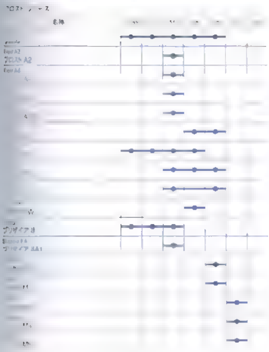
カスト [illegible]

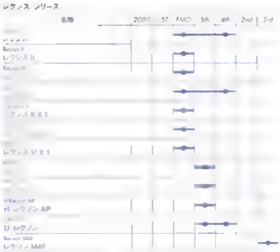
[illegible] ペガース [illegible]

[illegible] 耐久力 [illegible] モデル [illegible] など [illegible] 重量のある [illegible] また制御 [illegible] によるブレを抑えるため [illegible]



ディアブルアビオニクス



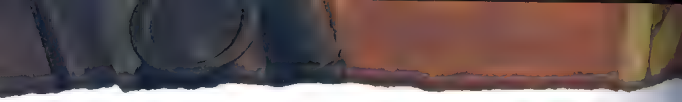






●フロスト・シリーズ

●レクシス・シリーズ



グラップル・シリーズ

名称					
[illegible]					
[illegible] ES					
[illegible] M1					

ナムスカル・シリーズ

名称	2089	1ST	(MC)	5th	4th
[illegible]					
Mungosa D					

ヘイル・シリーズ

名称					
Hayle M14 ヘイル M14	(KM)				
[illegible]					

テーゲン・シリーズ

名称					
[illegible]					









●グラップル・シリーズ
[illegible]格闘戦を想定[illegible]取り付けている。さらに胸部前面[illegible]を覆う巨大な装甲板を装備[illegible]耐久力を重視しているのが特徴。[illegible]

●ナムスカル・シリーズ
[illegible]での運用を前提に開発されたが[illegible]近接戦闘[illegible]機動力と耐久力のバランスが良好な機体となった。そのバランスの[illegible]

●ヘイル・シリーズ
[illegible]強力なナックルを標準装備するなど、近接戦闘を重視した機体。[illegible]かつ機動性とのバランスがよく、様々な戦場で運用された。[illegible]ルドチャレンジ社製のエンジンを搭載して出力を向上させるなど[illegible]

●テーゲン・シリーズ
[illegible]性能を発揮する機体である。テーゲンT.Dは電子装備の強化型で、エンジン出力[illegible]の搭載により戦闘能力を向上[illegible]

ディアブルアビオニクス

ファース不明機体

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
[illegible]							
[illegible]							
[illegible]							

WAP Legs-Parts

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
[illegible]							
[illegible]							
[illegible]							

Combat Vehicles

戦闘車両

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
[illegible]							
OLV-601 [illegible]							
OLV-601 [illegible]							
[illegible]							
[illegible]							
[illegible]							

[illegible] RSV-300A [illegible]

Military Aircrafts

航空機

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
[illegible]							

[illegible]







●ファントム

[illegible] 部になっている。耐久力、運動性、出力のいずれもが非常に高いレベルで均衡がとれており、ホバー [illegible]

[illegible] 開発コストが膨大 [illegible]

●トレーグM2C

主に局部制圧 [illegible]

[illegible] あまり優れていないが [illegible] 汎用性が高い機体である。

●クラシリス

[illegible] 運動性能を損なうことなく [illegible] トレースできる。

[illegible]



Naval Ships

[illegible]

名称						
[illegible]						

[illegible]

Weapons

MG

マシンガン系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Raptor	ラプター	●	●	●	●	●		
Raptor EX	ラプター EX			●	●			
Raptor FX	ラプター FX	●	●	●	●	●		
[illegible]	[illegible]			●				
[illegible]	[illegible]			●				
[illegible]	[illegible]			●				
[illegible]	[illegible]			●				
[illegible]	[illegible]			●				
[illegible]	[illegible]	●	●	●	●	●	●	
[illegible]	[illegible]				●			
[illegible]	[illegible]	●	●	●	●	●		
[illegible]	[illegible]				●			
[illegible]	[illegible]			●				
[illegible]	[illegible]			●				
[illegible]	[illegible]			●				
[illegible]	[illegible]			●				
[illegible]	[illegible]			●				
[illegible]	[illegible]			●				
[illegible]	[illegible]			●				
[illegible]	[illegible]			●				
[illegible]	[illegible]			●				
[illegible]	[illegible]				●			
[illegible]	[illegible]				●			
[illegible]	[illegible]				●			
[illegible]	[illegible]				●			
[illegible]	チェル				●			
[illegible]	[illegible]				●			
[illegible]	[illegible]				●			
[illegible] SN990	[illegible] SN990							●
[illegible]wood M9	[illegible]ウッド M9							●

[illegible]

BG

ショットガン系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
[illegible]	[illegible]			●	●	●	●	
[illegible] 2	グリーン 2			●	●	●		
[illegible]	[illegible]				●			
[illegible]	[illegible]			●				
[illegible]	[illegible]			●				
[illegible]	[illegible]			●	●			
[illegible]	[illegible]			●				
[illegible]	[illegible]ナイト [illegible]			●		●		
[illegible]	[illegible]ナイト 2			●				
[illegible]	[illegible]					●		
[illegible]	[illegible]						●	
[illegible]	[illegible]				●			
[illegible]	[illegible]				●			
[illegible]	[illegible]						●	

RF

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
[illegible]	[illegible]							●
[illegible]	[illegible]							●
[illegible]anbar FF	フランバル FF							●

BZ

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
[illegible]	[illegible]			●				
[illegible]	[illegible]			●				
[illegible]	[illegible]			●				
[illegible]	[illegible]			●				
[illegible]	[illegible]			●				
[illegible]	[illegible]			●				
[illegible]	[illegible]			●				
[illegible]	[illegible]			●		●	●	
[illegible]	[illegible]						●	
[illegible]	[illegible]						●	

FL

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
[illegible]	[illegible]						●	
HellPond	ヘルポンド 2						●	
HellPond-3	ヘルポンド 3						●	

MS

ミサイル系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
[illegible]	[illegible]			●				
[illegible]	[illegible]			●		●	●	
Plover M1B	プラヴァー M1B			●				
Plover M2B	プラヴァー M2B			●				
Plover M1C	プラヴァー M1C			●				
[illegible]	[illegible]			●				
[illegible]	[illegible]			●				
[illegible]	[illegible]			●				
[illegible]	[illegible]			●				
Plover M4	プ[illegible]			●			●	
Plover M6	プ[illegible]						●	
Blackpanther	ブ[illegible]					●		
Quill	ク[illegible]							●

AAM

対空ミサイル系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
[illegible]	[illegible]						●	
[illegible]	[illegible]						●	
[illegible]	[illegible]						●	
[illegible]	[illegible]						●	
[illegible]	[illegible]						●	
[illegible]	[illegible]						●	
Rapace M3	ラパース M3						●	
[illegible]	[illegible]						●	
[illegible]	[illegible]						●	

RK

ロケットランチャー系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Goshawk	ゴスホーク						●	
FireOwl	ファイアアウル						●	

AAR

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
[illegible]	[illegible]						●	
[illegible]	[illegible]						●	
[illegible]	[illegible]						●	
[illegible]	[illegible]						●	
[illegible]	[illegible]						●	

KN

ナックル系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Iron Lump	アイアンランプ			●	●		●	
[illegible]	[illegible]			●				
[illegible]	[illegible]				●			
[illegible]	[illegible]			●				
[illegible]	[illegible]			●				
Iron Lump DX	アイアンランプ DX				●			
[illegible]	[illegible]			●				
[illegible]	[illegible]			●				
Iron Lump F	アイアンランプ F				●			
[illegible]	[illegible]			●				
[illegible]	[illegible]			●				

RD

名称	2089	ST	FMC	5th	4th	2nd	3rd
[illegible]							

SH

名称					4th		
[illegible]							

Back Pack

TURBO

名称			5th	4th	2nd	3rd
[illegible]						

TEM

名称					
[illegible]					

REPAIR

名称							
[illegible]							

RADIO

名称	089	1ST	FMO	5th	4th	nd	3rd
[illegible]							

RADIO A

名称			5th	4th	2nd	3rd
[illegible]						

RADIO B

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
[illegible]							

STEALTH

名称	2089	1ST	FM
[illegible]			
STS1488			
STS 49HG			

Computer

COM

	名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
[illegible]	[illegible]							
alibot-2	デリカ＋７							
Delibot-3	[illegible]							



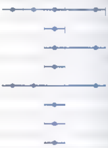
FREYMAN フレイマン

[illegible]

[illegible]

WAP

アフニール フォース





フレイマン3大プロジェクト



[illegible]



ストーク [illegible]シリーズ

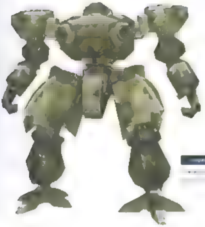
名称							
[illegible]							
Mk IV							
Mk V							

キックス [illegible]シリーズ

名称	[illegible]						
[illegible]							

シャイアン [illegible]シリーズ

名称							
[illegible]							



Back Pack

TURBO

名称		2089	1st	FMO	5th	4th	2nd
[illegible]							

ITEM

名称							
[illegible]							

EMP

名称							
[illegible]							

ECM

名称		2089	1st	FMO	5th	4th	2nd	3rd
ECM01 Hazel	ECM01 ヘーゼル							
ECM01A Hazel	ECM01A ヘーゼル							
ECM03 Wheel	ECM03 ホウィール							
ECM03A Wheel	ECM03A ホウィール							

Computer

COM

名称							
[illegible]							

●アブニール・シリーズ

3大プロジェクトの[illegible]であるアブニール[illegible]を重視[illegible]開発された[illegible]全身[illegible]装甲を施したため[illegible]の機動性[illegible]乏しい[illegible]積載量[illegible]余裕があったため[illegible]主に後方支援専門機[illegible]運用された[illegible]耐久力を活かし[illegible]前衛用と[illegible]運用されている[illegible]アブニールの耐久力を維持[illegible]機動性を[illegible]

[illegible]し、全体的な性能を[illegible]

●シャイアン・シリーズ

[illegible]開発[illegible]WAP[illegible]用性[illegible]開発された[illegible]ため[illegible]大きな成果を上げた。シャイアンの設計思想は[illegible]3大プロジェクトの1つであるストーク・シリーズに継承され、シャイアン自体も2090年代前半まで一部で使用されることになる。

VYNCE ヴィンス

創業	1964年
主要人物	CEO:[illegible]ル・イグナティウス
主力事業	兵器製造 WAP用COM製造 WAP[illegible]
その他の事業	宇宙開発 WAP製造

ミサイルやグレネードのほか WAPの携行武器などの開発 製造を主な業務とするU S N アメリカ州の兵器開発メーカー 電力変換装置を製造する会社として設立されたが レーダー開発のノウハウを構築したことで軍需産業へ進出 ロケット技術とアビオニクス 航空機用電子機器 のノウハウを持ち ミサイルと照準機の開発で有名になった 第1次ハフマン紛争以前から兵器開発を行っており アフリカ紛争時にはWAW用携行武器の開発も手がけている その後 WAPが主力兵器となり 軍需景気により多数の兵器メーカーがWAP開発に参入する中 同社も独自のWAP開発に乗り出すことになる

当初は順調だった兵器開発も ライバルメーカーの登場などにより次第に需要が減り 業績が悪化 そんな状況で 2102年に日本法人であるウィンスンジャパンにWAP用コンピュータ開発部門を買収される 2112年頃には軍への採用率も低下して、さらに業績が低迷した 昨今 ディアブルアビオニクス社に買収されるのではないか との話も出ている

WAP



ゲーム中における ヴィンス社製品の登場有無

Arms

- WAW
- WAW Arm
- WAW Legs
- WAP
- WAP Arm
- WAP Legs
- Greater WAP
- Monster
- Repairman
- Nonstandard Weapons
- Combat Vehicles
- Military Aircrafts
- Naval Ships
- Fort Components

Weapon

- MG
- SG
- RF
- BZ
- FL
- CN
- GR
- MS
- AAM
- RK
- AAR
- KN
- PB
- RD
- SH
- BM
- Bolt-on

Back Pack

- TURBO
- ITEM
- REPAIR
- EMP
- ECM
- SENSOR
- SONAR
- JETPACK
- RADIO
- RADIO A
- RADIO B
- STEALTH

Computer

- COM





ノーウァ ノノース

名称	4th	2nd	3rd
[illegible]			
ディヴァウト A2			
ディヴァウト A4			

Weapons

Bolt-on

MG

名称
[illegible]

SG

名称	4th	2nd	3rd
[illegible]			

BZ

名称
[illegible]

GR

名称
Thunderbolt
Windbeas

MS

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
[illegible]							

Computer

COM

名称	2089	1ST	FMO
[illegible]			

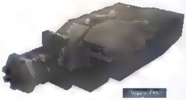
HOPERISE ホープライズ

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

U.S.N メキシコ州に本社がある兵器メーカー、ディアナルアビオニクス社の子会社であり、WAP用コンピュータの開発からその歴史が始まった企業である。ディアナルアビオニクス社系列の会社の中で、主に武器内蔵型腕部の開発・製造を得意としており、その技術と開発力はWAPメーカーの中でも有数といえる。また、第2次ハフマン紛争時、多く運用されたグレントノーズやクァスターノーズなどに代表される大型機動兵器やその専用パーツなど特殊な機体の開発も担当している。

第2次ハフマン紛争時、ホープライズ社は数々の武器内蔵型腕部を開発しており、また性能も高レベルだったため、市場にはかなりの数と種類のホープライズ製品が流通していた。しかし、武器内蔵型腕部は複数種類の武器をコンパクトに装備できるという利点があるものの、通常の武器と比べて携行できる弾薬が少なく、通常の腕部より重いという欠点があった。また通常の携行武器の性能も上がったため、次第に使われる機会が少なくなり、現在では生産数も減っている。





ゲーム中における ホープライズ社製品の登場有無

Arms

WAW / WAW Arm / WAW Legs / WAP / WAP Arm / WAP Legs / Greater WAP / Monster / Repairman / Nonstandard Weapons / Combat Vehicles / Military Aircrafts / Naval Ships / Fort Components

Weapon

MG / SG / RF / BZ / FL / CN / GR / MS / AAM / RK / AAR / KN / PB / RD / SH / BM / Bolt on

Back Pack

TURBO / ITEM / REPAIR / EMP / ECM / SENSOR / SONAR / JETPACK / RADIO / RADIO A / RADIO B / STEALTH

Computer

COM

※Arm と Legs は特殊なパーツを除く

WAP Arm-Parts

腕パーツ

	名称				
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Minotaur	ミノタウルス	[R/RH]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

WAP Legs-Parts

脚パーツ

	名称		
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

Monster

クリントン・シリーズ

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Clinton Type /SEC TR 5502 クリントン型							
CBV-05b Clinton Type							
[illegible]							
[illegible]							
[illegible]							
[illegible]							
BANHAN /SEC TR-5500 バンハン							

グラスター・シリーズ

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
グラスター型							
アルゲース							

●クリントン・シリーズ
4脚タイプの小型機動兵器。強力な重火器を搭載するが、機動性は極めて低い。武装の違いにより各タイプ存在するが、基本性能はほぼ同一である。なお、プロトタイプの開発はセンダー社が行い、以降はホ　プライズ社が開発・製造しているが、その理由や経緯については不明とされている。

●グラスター・シリーズ
2脚タイプの小型機動兵器。胸部に大型マシンガン2門を装備している。クリントン・シリーズの後継機。重量と耐久力を持つが、機動性は[illegible]の紛争以前に設計された旧型で、その耐久力と火力は絶大で、紛争時には主に拠点防衛用として少数が運用された。

Weapons

SG

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd
Block Stone	ブラックストーン						
Block Stone 2	ブラックストーン2						
Block Stone 2X	ブラックストーン2X						
[illegible]	[illegible]						
[illegible]	[illegible]						
[illegible]	[illegible]						
[illegible]	[illegible]						
[illegible]	[illegible]						
Blood Stone 3X	ブラッドストーン3X						
Blood Stone 4	ブラッドストーン4						
[illegible]	[illegible]						

Computer

COM

名称	
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]





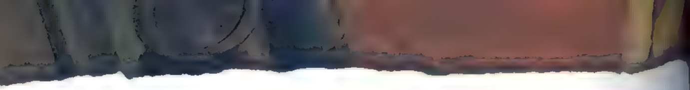












FIREVALLEY ファイアバレー

英字表記	FIREVALLEY
所在地	U.S.N.
創業	[illegible]
代表者	CEO [illegible]
主な事業	WAP用兵器製造
その他の事業	WAP製造、軍用車両製造

ディアブルアビオニクス社の子会社で、WAP用兵器の開発力で高い評価を得ているメーカー。第2次ハフマン紛争以前からマシンガンやバズーカなどWAP用の携行武器を市場に送り出している。特にWAP用ライフルの製造に関しては質・量ともに業界ナンバーワンの実績を誇り、同製品を利用しているU.S.N.諸州からの評判もいい。他にも火炎放射器からショットガンに至るまで、WAPが携行する武器のほとんどを手がける一方で、装甲車や対空車両、自走砲など、戦闘車両の開発も行っている。第2次ハフマン紛争終結後にはWAPの機体開発にも着手するなど、着実に実績を伸ばしている新進気鋭のメーカーである。

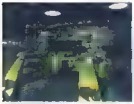
WAP

キャブシリーズ

名称		2089	1st	FMO	5th	4th	2nd	3rd
キャブA	[SG] [4脚]						●	
キャブB	[SG] [4脚]						●	

シリーズ不明機体

名称	2089	1st	FMO	5th	4th	2nd	3rd
ヒカ M1						●	



Graphic 2nd

キャブA



Graphic 2nd

ヒカ M1

・キャブシリーズ
[illegible] 独自技術を投入して再設計した機種。4脚型ため高い機動性を有し、また耐久力も高いなど、性能のバランスがいい。A、B両[illegible] 腕部[illegible]

・ヒカ M1
[illegible] 社が初めて発売した機種。[illegible] 可能という新しいコンセプトで開発されている。[illegible]

Weapons

MG

SG

RF

RK

BZ

BC ボールドチャレンジ

全て表記	BOLD CHALLENGE
本拠地	U.S.N. カナダ州
創業	2068 年
主要人物	CEO ペーター・ケサーラ
主力事業	WAP 用 COM 製造、WAP 用[illegible]器製造
その他の事業	WAP 用パーツ製品

ボールドチャレンジ社はU.S.N.カナダ州に本社を置くコンピュータメーカーであったが、アメリカ州から資本が入ったことにより事業を拡大、WAP用の武器製造メーカーとして再スタートを切ることになる。第2次ハフマン紛争以前にはWAP用コンピュータを中心に、携行武器の開発と製造を行っていたが、紛争後期にはWAP用部品の製造も手がけるようになる。また、ディアブルアビオニクス社の技術協力により、WAP本体の開発にも成功している。22世紀頃前から軍需産業の表舞台に出ることは少なくなったが、WAP用部品や携行武器の製造は続けられている。

FL

名称
[illegible]

CN

名称
[illegible]

GR

名称
[illegible]

Computer

COM

名称
[illegible]

WAP

シリーズ不明機体

名称
[illegible]



Weapons

MG

名称
[illegible]

MS

名称
[illegible]



RD

名称	[illegible]	[illegible]
Hand Rod	[illegible]	[illegible]
Hand Rod	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]

Computer

COM

名称	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]

Limmare リムアーズ

[illegible] LIMMARS
[illegible] USN アルゼンチン州
[illegible] 20 4 日
[illegible] 創業者 グレゴリー・カ[illegible]
[illegible]
[illegible] WAP 用兵装開発
[illegible]

アメリカで成功を収めた自動車会社がアルゼンチンで創設した武器メーカー。当初は歩兵用の武器等を製造していたが、本格的に軍事産業に参入してからはWAP専用武器の開発に着手。クレネートのRIMシリーズや、バスーカのハニッシュシリーズが有名である。また、人間管制コンピュータの開発も手がけている。

Weapons

BZ

名称	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]

GR

名称	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]



ウォルター＝ヴォネガット

[illegible] Walter Vonnegut
[illegible] USN アメリカ州
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]

航空機メーカーであるウォルター社とヴォネガット社が合併して発足した、主に大型航空機の開発と製造を手がける航空機メーカー。世界初の垂直離着水を可能とする大型輸送機を開発するなど、その開発力は高く評価されており、民間輸送機はもちろん軍用輸送機の開発も手がけている。なお、この企業もディアフルアビオニクスの子会社である。

Military Aircrafts

航空機

名称	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]

[illegible]

ドミトーリ公社

ДМИТРИЯ

英字表記	DEMITR
本拠地	ザーフトラ[illegible]
[illegible]	[illegible]
主要人物	[illegible]
主力事業	[illegible]
その他の事業	[illegible]

ザーフトラ共和国に存在する国有兵器製造企業として、唯一その存在が知られているのがドミトーリ公社である。CIS（独立国家共同体）時代、陸軍兵器の開発を担当したドミトーリ設計局という軍の一部署が前身で、第1次ハフマン紛争後にWAP統一規格であるMULS-Pに参入、本格的にWAP製造を開始することになる。

ドミトーリ公社は、WAP本体はもちろん各種パーツやWAP用コンピュータ、携行武器など、WAPに関する全ての製品に加え、大型機動兵器や戦車、特殊車両に至るまで、1社で開発・製造することができる巨大な国有兵器製造企業として知られているが、その全貌は明らかにされていない。それは、ザーフトラ共和国の製品が国外への輸出が認められていないため、その製品を見る機会が極めて少ないためである。それでも第2次ハフマン紛争時には一部のWAPや兵器が市場流通しており、それらの兵器からドミトーリ公社の技術力の高さを知ることができる。

ゲーム中における ドミトーリ公社製品の登場有無

- WAW
- WAW Arm
- WAW Legs
- WAP
- WAP Arm
- WAP Legs
- Greater WAP
- Monster
- Repairman
- Nonstandard Weapons
- Combat Vehicles
- Military Aircrafts
- Naval Ships
- Fort Components

- MG
- SG
- RF
- BZ
- FL
- CN
- GR
- MS
- AAM
- RK
- AAR
- KN
- PB
- RD
- SH
- BM
- Bolt-on

Back Pack

- TURBO
- ITEM
- REPAIR
- EMP
- ECM
- SENSOR
- SONAR
- JETPACK
- RADIO
- RADIO A
- RADIO B
- STEALTH

- COM





WAP

テラーノシリーズ

名称	
[illegible]	[illegible]

アバローナシリーズ

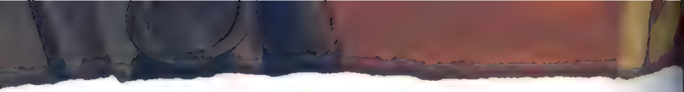
名称	
[illegible]	[illegible]

●テラーノシリーズ

[illegible]

●アバローナシリーズ

[illegible]



ウィーザフ シリーズ

名称		
[illegible]	[illegible]	[illegible]

ノラー シリーズ

名称		
[illegible]	[illegible]	[illegible]

Monster

ノウーク シリーズ

名称		
[illegible]	[illegible]	[illegible]

シリーズ不明機体

[illegible]		
[illegible]	[illegible]	[illegible]

・ウィーザフ シリーズ

[illegible]

・ノウーク シリーズ

[illegible]

・スウィーニッツ

[illegible]

・ハガモール

[illegible]











ドミトーリ公社

Weapons

MG

SG

名称	2089	ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd

散

BZ

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd

CR

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd

AR

RD

Back Pack

ITEM

REPAIR

EMP

ECM

	名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
ECMx1 Rant	ECMX1 ラント							
ECMx1 S.Pole	ECMX1 Sポール							
ECMx3 Rypara	ECMX2 リパラ							
ECMx2S Step	ECMX2S ステップ							
ECMx3 Less	ECMX3 レス							
ECMx45 Ashu	ECMX45 アシュ							

SENSOR

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd

SONAR

Computer

COM

上海鋼鉄公司

上海鋼鉄公司

英文表記	Shanghai Steel Ltd
本拠地	大漢中人民共和国
創業	2112年
主要人物	董事長 劉[illegible]
主な事業	WAP製造
その他の事業	軍用車両製造、艦船、航空機など

中国時代、瀋陽を本拠地にしていた兵器製造企業が前身。その後、大漢中政府の意向により本社を上海に移転し、社名も上海鋼鉄公司となった。

上海鋼鉄公司はWAP、車両、艦艇、航空機など、軍事関連製品のほぼ全てを開発・製造する重工業企業体である。高い技術力を誇ると同時に、コストパフォーマンスを追及する企業として認知されており、その企業理念通り高性能かつローコストの製品を続々と発表している。それらの製品は大漢中の陸軍、海軍、空軍といった組織に採用されており、そのシェアは実に90%を占める。さらに、近年ではO.C.U.圏を含む東南アジア地域に対する輸出量も増加を続けている。その結果、経営状況は安定し、企業自体も右肩上がりで成長を見せている。また、今まで技術的な問題が多く開発が困難だった水陸両用WAPの開発に挑戦して、見事に成功を収めた他、WAPを搭載可能な大型潜水艦の建造にも着手して完成させるなど、他社にない独自の着眼点と、それらを実現する確かな技術力を持つ企業として注目されている。

ゲーム中における上海鋼鉄公司製品の登場有無

WAW	WAW Arm	WAW Legs
WAP	WAP Arm	WAP Legs
Greater WAP	Monster	
Repairman	Nonstandard Weapons	
Combat Vehicles	Military Aircrafts	
Naval Ships	Fort Components	

Weapon

MG	SG	RF
BZ	FL	CN
GR	MS	AAM
RK	AAR	KN
PB	RD	SH
	BM	Bolt-on

Back Pack

TURBO	ITEM	REPAIR
EMP	ECM	SENSOR
SONAR	JETPACK	RADIO
RADIO A	RADIO B	STEALTH

COM

WAP

シリーズ不明機体



Nonstandard Weapons

シノース不明機体

名称







Combat Vehicles

名称

Military Aircrafts

航空機

名称

Naval Ships

艦艇

名称

Fort Components

軍施設

名称







上海鋼鉄公司

Weapons

MG

	名称						
[illegible]	[illegible]						
[illegible]	[illegible]						
[illegible]	[illegible]						

GR

	名称						
[illegible]	[illegible]						

SH

シールド系

	名称	2089					
[illegible]	[illegible]						
[illegible]	[illegible]						

[illegible]

	名称						
[illegible]	[illegible]						

Back Pack

ITEM

	名称						
[illegible]	[illegible]						
[illegible]	[illegible]						

鉄武帝重工公司

英字表記	Tiewudi Heavy Industries Ltd
本拠地	大漢中人民共和国
創業	2112 年
主要人物	董事長 張剛材
主力事業	自動車製造 軍用車両製造
その他の事業	兵器製造

上海鋼鉄公司と並び 大漢中を代表する重工業企業 もとは自動車メーカーだったが 軍備拡張を背景に軍需産業へ進出する 当初は軍用車両などの開発が中心で ステルス外装や消音エンジンを採用した軍用車両 名誉除隊者に贈与する特別仕様車を開発しており 長い歴史に裏打ちされた自動車製品には定評があった その後 銃火器などの製造にも着手 特にミサイルランチャーが軍で高い評価を受けたことで兵器部門が急成長し さらに兵器関係の製品を開発していくことになる

WAP開発においては 上海鋼鉄公司というライバル企業が同国内に存在するため シェア争いでは常に苦戦続きである しかし 長年の車両開発で得たノウハウを最大限に活用し 堅実で良質な製品を開発しているため WAPその他の兵器の評価は低くない また 独自の着眼点で開発された ユニークな形状の大型機動兵器の製造にも積極的であり これからの成長が期待できる企業であるといえる

ゲーム中における鉄武帝重工公司製品の登場有無

Arms

WAW / WAW Arm / WAW Legs
WAP / WAP Arm / WAP Legs
Greater WAP / Monster
Repairman / Nonstandard Weapons
Combat Vehicles / Military Aircrafts
Naval Ships / Fort Components

Weapon

MG / SG / RF
BZ / FL / CN
GR / MS / AAM
RK / AAR / KN
PB / RD / SH
BM / Bolt on

TURBO / ITEM / REPAIR
EMP / ECM / SENSOR
SONAR / JETPACK / RADIO
RADIO A / RADIO B / STEALTH

COM

WAP

シリーズ不明機体

名称				
[illegible]				

Monster

大場 シリーズ

	名称						
[illegible]	玄壇4型						

シリーズ不明機体

	名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
[illegible]								
[illegible]	昆蠆3型							

Nonstandard Weapons

シリーズ不明機体

名称				
[illegible]				



Combat Vehicles

戦闘車両

	名称	2089	1ST	FMO	5th			
[illegible]								
Mk59 APC	59式装甲車							
Mk73 MBT	73式戦車							

車両開発が得意分野である鉄武機社だけに、多くの軍用車両が [illegible] ようにキャタピラを採用するなど性能の高さに加えて独自のアイデアを盛り込んでいることも同社の特徴である。なお、54式や73式 [illegible] の戦車は、主兵装の攻撃力と移動速度が優れている。















■雄雄1型

[illegible] が可能となった汎用機体 [illegible] を重視しているため、見た目とは異なり装甲は意外に薄く、また機動性も低いのが欠点。

■武雄3型

[illegible] を想定して開発された [illegible] 用の機体。全体的に耐久力を重視しているが、特に脚部の耐久力が高く [illegible] レベルとなっている。

■永寧3型

鉄武機重工公司プラントの第1号機 [illegible]。平凡な性能のWAPだが故障が少ないなど信頼性の高さからベストセラー機となった。

■上帝3型

多彩な運用が可能となるよう開発された汎用機。耐久力は低めだ [illegible] できる用途の広さが魅力。特徴的な頭部の角状の突起物はアンテナではなく、ただの飾りである。

■猛虎1型

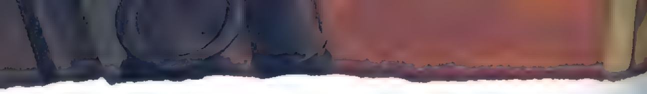
タカアシガニのような外観や機体上部に大型ミサイルの発射筒 [illegible] を直接取り付けるなど、ユニークな要素が盛り込まれた大型機動兵器。[illegible] 主な運用方法だった。

■大場 シリーズ

鉄武機重工公司が独自に車両開発技術を投入して開発された多脚戦車。[illegible] ため機動性には乏しいが、大口径のキャノンを搭載するなど火力は絶大で、主に後方からの支援砲撃が任務。

■昆蠆3型

[illegible] れた大型機動兵器。集中攻撃にも耐えうる重装甲を持ち、さらに大型ビーム砲とキャノンなど、強力な武装を装備している。そのため [illegible] 通常の大型機動兵器に比べても [illegible] 機動性は低く [illegible] ガンナー兼パイロットとオペレーターの2人乗り。



Fort Components

軍施設

	名称
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

Weapons

[illegible]

	名称
Bongle D	獣神 D 弐

RF

	名称	2089
[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	

FL

	名称	2089
[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	

MS

	名称	2089
[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	

KN

	名称
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

PB

	名称
[illegible] B Spike	[illegible]
[illegible]	[illegible]

[illegible]

	名称	2089
[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	

SH

	名称
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

Back Pack

TURBO

	名称	2089
[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	
[illegible] Pack	[illegible]	

テルアビブエアロスペース

英字表記	T.A.A. Tel Aviv Aerospace
本拠地	イスラエル・テルアビブ
創業	2006年
主要人物	社長 [illegible]
[illegible]	[illegible]
その他の事業	兵器製造 宇宙開発 軍用[illegible]

軍用 民間用を含めた航空機製造メーカーとして設立された イスラエルの[illegible] 軍用システム開発や宇宙開発にも進出したため 現在の社名になった 様々な兵器を製造しているがWAP開発は未着手

Combat Vehicles

戦闘車両

Military Aircrafts

航空機

マセルインダストリィ

アフリカの大手航空機メーカー 軽量のVTOL機の製造を得意とするメーカーで 代表的なVTOL機であるケールー・シリーズは 他に類を見ない納連[illegible]を採用して注目を浴びている

Military Aircrafts

航空機

ジェイメック

本拠地	南アフリカ S.A.U.S.

S.A.U.S.支援のため、O.C.U の資本で設立された外国資本企業 O.C.U から技術支援を受け トレーラーなどの軍用車両やWAW運搬用の大型輸送ヘリを供給することになる その製品の性能 信頼性は高かった

Combat Vehicles

戦闘車両

Military Aircrafts

航空機



メーカー不明兵器

Alt

WAW

軍施設

Etc

2089

PB

1ST

車両

航空機

軍施設

2089 & 1ST

TURBO

2nd

WAP

SG

3rd

COM

4th

車両

航空機

艦艇

軍施設

5th

航空機

軍施設

FMO

車両

軍施設


WAP Gallery
Main WAP by DIABLE AVIONICS
Frost

Scenario Analysis

Chapter 4



[2089]

O.C.U.- At today's press [illegible] the O.C.U. prime [illegible] revealed plans to stage major [illegible] exercises in the Pacific Ocean. The O.C.U. naval fleet stationed near Australia will perform its maneuvers in the Pacific; land, sea, and air forces will participate in landing exercises on Australia's shores. After the exercises, the fleet will [illegible] for another month at sea. Military action on this scale has not been seen since the end of the Huffman Conflict. Protesters have suggested that this action is little more than a thinly veiled demonstration of the O.C.U.'s military might, and will only escalate tensions that have been continuously flaring over border disputes since 2086. – [illegible] / -U.S.N.- The director general of the Department of Defense has dispatched a large segment of the Marine Corps to the U.S.N. territories on Huffman Island. A battalion's worth of soldiers is to be stationed on the island by the end of the month. Additionally, the U.S.N. is moving the majority of its armed forces from North to South America in the interests of self-defense. Most analysts state that this change in national defense and [illegible] placement [illegible] control the increasing number of [illegible] on Huffman Island. – JBNN

[2090]

-U.S.N.- After an explosion [illegible] factory in the U.S.N. [illegible] District [illegible] director general of the U.S.N. Department of Defense indicated that O.C.U. forces might bear the [illegible]. Following the incident's official confirmation, the president called an emergency defense meeting. According to sources, cabinet members feel that it is only a matter of time before a second Huffman Conflict erupts. Following yesterday's directive from the Department of Defense, Brigadier General Winger, commanding officer of the expeditionary [illegible] in Fort Moran, officially proclaimed the start of the Second Huffman Conflict. Shortly afterwards, U.S.N. [illegible] began landing operations in the O.C.U.'s Menasa district. The official proclamation is as follows: "We all know of the O.C.U.'s unprovoked attack on a small civilian factory–an attack in flagrant disregard of the ceasefire, and an atrocity that cost sixty-two innocent people their lives. Despite the preponderance of direct evidence, the O.C.U. stubbornly continues to deny and hide the truth. This is clearly an act of aggression. Our duty as soldiers is to protect all U.S.N. citizens from such offenses. "Starting immediately, we will sweep the O.C.U. from this island once and for all. Hear, U.S.N. soldiers, know that you are members of the world's strongest military force. "Go forward without fear, and answer the call of your nation. We will show the enemy the extent of our power." – JBNN O.C.U. The defense minister made the following statement at today's press conference: "Reports that O.C.U. military actions caused an explosion at a U.S.N. factory are complete fabrications. The O.C.U. had nothing to do with the incident, and we are determined to see the truth behind these false charges brought to light. If the U.S.N. is willing to bend the truth to justify their militaristic urges, we have no choice but to take appropriate [illegible] the O.C.U. [illegible] pursue a peaceful solution to this problem." – DCN

シナリオ解析




Raven
レイブン
WAP Illustration —— Naochika Morishita
Background Illustration —— Kusanagi



System Historica

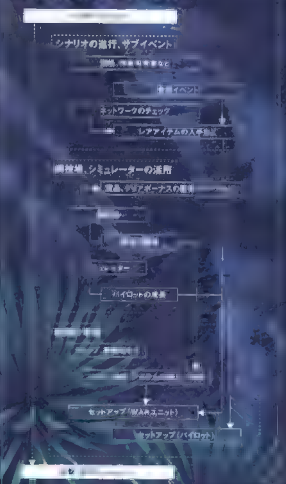
『フロントミッション』は、AltとFMOを除き、類似したゲーム[illegible]シリーズを重ねている。
[illegible]変遷を[illegible]。

Basic Structure

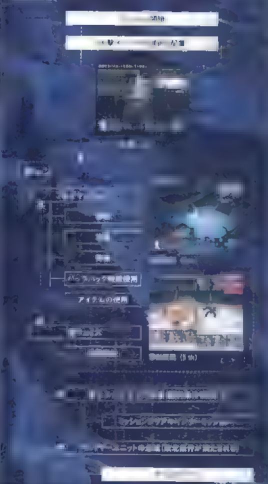
各作品は[illegible]ーミッ[illegible]ーリーパート[illegible]パート）[illegible]されており、これが交互に行なわれることで進行[illegible]。インターミッションの雰囲気は舞台やシナリオ内容に合わせ[illegible]ているが、[illegible]で情報を集めたり、新しいパーツや武器の購入、シミュレーターを使って実践的な訓練を行なうなど、基本的な構造は共通している。ミッションでは、マップ上でユニットを操作して戦闘を行う、これも作品単位でシステムやグラフィックなどに微妙な違いはあるが、ターン制や基本的な行動パターンは共通している。なお、リアルタイムシミュレーションのFAでは、インターミッションとミッションのパート構造は同じだが、内容は他シリーズとまったく異なる。FMOも[illegible]ロビー（[illegible]）[illegible]のパート構造[illegible]共通している。

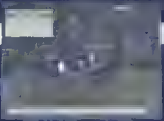
ゲームの基本構造

インターミッション（ストーリーパート）



ミッション（バトルパート）





インターミッション

[illegible]シナリオを進行させる[illegible]での機体整備を行う。町や基地にはさまざまな施設があり、各所で一般市民や兵士と会話したり、ショップで新しい[illegible]パーツを購入できる。[illegible]インターミッションで行う。

[illegible]や基地のおもな施設

[illegible]

1ST～3rdでは[illegible]酒場や[illegible]など。会社、[illegible]な施設も登場する。町の住民や兵[illegible]と会話して情報を得たり、[illegible]のが目的。4thでは[illegible]ム内での会話が主体となる。[illegible]、FM[illegible]には、この種の施設は登場しない。



ショップ

4thや5thではニュアンスが異なるが、パーツや武器を購入するという目的は共通している。2ndと3rdでは、ネットワークによるオンラインショッピングが可能。FMOではハンガー内でパーツの購入を行うが、ショップというイメージは薄い。Altは機体や武器は配[illegible]だが、武器商人も登場する。



[illegible]

WAPで賭け[illegible]で、[illegible]と4th以外の[illegible]いる。基本的には1対1で、プレイヤーが勝つと賭け金×オッズ分の賞金が得られるほか、2ndと5thではレアアイテムの入手に[illegible]している。1STと2nd[illegible]、プレイヤー同士のユニットを[illegible]わせる対戦モードもある。



アリーナ

シミュレーター

ミッションと同様の模擬戦を行うもので、2nd以降の作品に設けられている。パーツや武器の実戦的なチェックに最適。経験値も得られるので、チームの能力バランス（レベルやスキル）を整えるためにも利用する。5thでは、[illegible]で全100のミッションクリアを目指すサバイバルシミュレーターも用意。

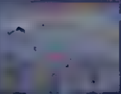


ミッション

ミッションでは、戦略マップで敵軍と戦闘する。ミッションは必ずプレイヤーフェイズからスタート。プレイヤーは出撃させたユニットから行動するものを選び、移動や攻撃などを行う。すべてのプレイヤーユニットが行動を終えるか、任意でプレイヤーフェイズを終了すると、敵フェイズに移行。互いのフェイズをくり返すことでターンが進行し、勝利条件もしくは敗北条件が満たされると、ミッションが終了する。AltとFMOはリアルタイムで進行するため、この構成には当てはまらない。

[illegible]





パイロットの成長

[illegible]のパイロット（キャラクター）は、[illegible]ることで経験値を得て成長（レベルアップ）。レベルアップすることで戦闘能力の向上に加え、さまざまな効果を発揮する「スキル」という特殊能力を習得できる。Alt では、機体のコンピュータが[illegible]



勝利条件と敗北条件

勝利条件は基本的に、敵ユニットをすべて撃破すること。場合により、規定ターン数の経過や特定[illegible]の破壊などの条件が課せられる。敗北条件は、プレイヤーユニットの全滅が基本。作品によっては、主人公機が撃破されるとゲームオーバーとなる。また、[illegible]



[illegible]ひつかないが、クリア[illegible]リオ分岐に影響する条件が設定[illegible]

WAP Set Up

WAPはボディ[illegible]ーツの組み合わせで決定される。さらに武器やバックパック[illegible]ことで、様々な局面に合わせ[illegible]能力をアレンジできる。[illegible]「セットアップ」で、インターミッション[illegible]とも[illegible]パイロットキャラクターの能力[illegible]って、[illegible]タイプ[illegible]タイプなど、[illegible]ルを基準にセットアップする。また、セットアップ[illegible]作業において基準と[illegible]総重量の関係だ。出力を[illegible]重量は装備できないため、[illegible]（HPや防御力など）と武器[illegible]（攻撃力や射程、装弾数など）のどちら[illegible]に比重を置くのかが重要になる。[illegible]MOでは重量オーバーでも出撃可能[illegible]ったり、3rdではパーツ選択がスキルの習得に影響するなど細かい部分での差異は[illegible]、基本概念は共通している。

WAPのパーツ構成



Body

主動力ジェネレータとコ[illegible]有し、機体のコアとなるパーツ。背面にはバックパックを装着できる。WAP系ユニットはこのパーツが破壊されること[illegible]撃破されるため、敵ユニットのボディに攻撃を集中することが基本戦術となる。[illegible]〜3rdではコンピュータを搭載で[illegible]、2ndでは武器を内蔵したボディパーツ[illegible]登場していた。

Arm L/R

[illegible]えた腕パーツ[illegible]で[illegible]をチョイスできる。[illegible]、[illegible]力の[illegible]コンピュータの代わりに、[illegible]ガン等の武器をそのまま装着するタイプもある。また、肩にはミサイルやグレネード等のランチャーを装着できる。

Legs

[illegible]で、WAPの[illegible]力を担う。[illegible]ある。オーソドックスな2脚タイプは、[illegible]ローラーダッシュ[illegible]、[illegible]タンクやホバーなどのバリエーション[illegible]に含まれ、[illegible]ている。

[illegible]

Back Pack

バックパックの役割は、大きく3タイプに分類できる。ひとつは出力増強のための[illegible]能力。もうひとつは[illegible]するためのアイテム収納[illegible]、リペアやEMPなどの機能を備えた戦闘補助だ。特に4th以降の作品では[illegible]タイプのバックパックが充実しており、ユニットに攻撃パターン以外の[illegible]を持たせている。

Computer

[illegible]の[illegible]ピュータの重要性を知らしめていた。2ndでは能力補助として[illegible]ブロックアップ[illegible]によるバリエーション[illegible]3rdでは[illegible]・[illegible]をコントロールし、4thではアビリティのパック購入という形に[illegible]

Grip Weapon

[illegible]りグラップして[illegible]中心とした[illegible]る。左右の腕に[illegible]することが[illegible]することも[illegible]は[illegible]に制限が[illegible]を内蔵した"[illegible]"も[illegible]

Shoulder Weapon

[illegible]パーツの[illegible]にミサイルやグレネードのランチャーとなっている。ミサイルは反撃を受けずに一方的な攻撃ができ、ダメージ[illegible]のが特徴。グレネ[illegible]を巻き込む[illegible]攻撃タイプで2[illegible]ているが、[illegible]で[illegible]されている。このタイプの[illegible]、[illegible]のAPを[illegible]2nd[illegible]のマ[illegible]用のランチャー[illegible]採用されていた。

Alllでの機体セットアップ

Alllでは[illegible]WAWが[illegible]セットアップ（M.U.S）に[illegible]っては[illegible]システムではなく、フルセット[illegible]に[illegible]。この[illegible]HPが[illegible]だけが[illegible]ではない[illegible]されている。

[illegible]の[illegible]大差はないが、[illegible]と[illegible]に限定されている。[illegible]は右[illegible]のみ装備可能で、左腕にはシールドを装着。[illegible]攻撃は[illegible]



[illegible]

メインアーム／[illegible]

WAWの[illegible]されたマシン[illegible]

バックウェポン

左側の背部ジョイントに装着する武器。キャノン砲やミサイルランチャー、グレネードランチャーを装備できる。射程が長く破壊力が大きいが、[illegible]

[illegible]オン

[illegible]テムなど、[illegible]

[illegible]

パーツの登場傾向

[illegible]各作品に登場するWAPのパーツ数を比較した[illegible]なら機体数[illegible]になるのだが、[illegible]というパーツも存在するため、[illegible]そろわない。3rdが全32種[illegible]少ないのは、スキル習得システムの[illegible]日本や大洋州など、他作品には馴染みのない国が[illegible]おり、比較的マイナーな機体で占められている。

[illegible]パーツ数の比較

	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Body（[illegible]）	71	73	67	32	68	69	331
[illegible]	71	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Arms（[illegible]）	76	78	87	32	74	90	408
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Legs（[illegible]）	74	77	67	32	70	80	373
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]



[illegible]FMOにも[illegible]ない。

武器内蔵ボディ

PS[illegible]Tと大[illegible]武器（マシンガン）を内[illegible]パーツの登場[illegible]となり[illegible]には登場し[illegible]も低いま[illegible]

[illegible]

1STでは[illegible]タイプのみだった[illegible]、ひと通りの[illegible]する。[illegible]、3rdでは不採用、4thで復活し[illegible]不採用と浮沈が激しい。[illegible]、一部を除いて内蔵武器の[illegible]力も低いため、武器腕を選ぶ必要性が見当たらな[illegible]から登場[illegible]いるダスラーク[illegible]も存在する。これも2ndで一気にバリエーションを増や[illegible]リーズでは消沈した。FMOにも格闘用武器腕が登場するが[illegible]なか使い応えのあるパーツのようだ。

[illegible]パーツ

2ndでは5種類にまで増えた脚も、3rd以降は2脚、4脚、ホバーの3種に落ち着いた。2脚はオーソドックスなタイプで、段差踏破性能に優れる。4脚は見た目のバリエーションで、2脚との性能差は特にない。ホバーは広範囲の移動力を持つが、段差の踏破性能が劣る。[illegible]パーツの[illegible]ホバー[illegible]かの1点のみだろう。[illegible]が登場しており、それぞれ[illegible]性能[illegible]。また、FMOで[illegible]性能は通常2脚と同じだった。

余剰出力の影響

セットアップでは、ボディやバックパックに設定された出力の合計値が[illegible]上限となる。このとき、[illegible]出力から[illegible]が余剰出力（重量に相殺されない出力）と[illegible]、余剰出力[illegible]ほどユニットの移動力が増加する傾向がある。また、3rd、4th、[illegible]では余剰出力が大きいほど[illegible]力が向上する仕組みになっている。そのため、格闘攻撃を主体とするユニットは[illegible]に重量を軽くし、追加出力系のバックパックを背負って[illegible]することで、広範囲の移動力と強大な攻撃力（最大で2倍）を実現できる。[illegible]に1回の[illegible]に複数のユニットが参加するリンクシステムを[illegible]している4thと5thでは、格闘タイプのユニット[illegible]余剰出力の影響は一層大きい。



[illegible]出力い[illegible]ばいまで[illegible]してもいいだろう。

作品ごとの余剰出力の影響

[illegible]
●基本移動力[illegible]
[illegible]

[illegible]
●[illegible]
Moveme[illegible]（[illegible]）
●[illegible]移動力が[illegible]
基本移動力[illegible]+Moveme[illegible]
●[illegible]ボーナス[illegible]

3rd
[illegible]

4th／5th
●格闘攻撃力にボーナス[illegible]
格闘攻撃力＝[illegible]出力＋[illegible]×武器のDMG（最大2倍まで）

[illegible]の登場頻度

WAPユニット[illegible]（グリップ）と[illegible]4つの武器。背部にはバックパックを搭載できる。武器の種類は作品ごとに違いがあるが、[illegible]で見ると[illegible]いるこ[illegible]バックパックは4種か[illegible]リエーションが増え、ジョブの概念を[illegible]となった。[illegible]バックパックの[illegible]もので、[illegible]は登場[illegible]が、[illegible]ていない。[illegible]コンピュータ[illegible]。コンピュータは、3rdまでは[illegible]。4th[illegible]



もっとも[illegible]武器はライフル。当初は[illegible]でしかなかっ[illegible]

武器の種類と登場数

[illegible]	ロッド 6	ロッド 4	ロッド 17	ロッド 5	ロッド 9	ロッド 43	ロッド [illegible]
格闘	トンファー 2	トンファー [illegible]	ナックル [illegible]	ナックル 10	ナックル 9	ナックル 31	ナックル [illegible]
[illegible]	[illegible]	マシンガン [illegible]	マシンガン [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	ショットガン [illegible]	ショットガン [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	ライフル [illegible]	ライフル [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	火炎放射器 [illegible]	火炎放射器 [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	バズーカ [illegible]	バズーカ [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible] 6	ロケット 8	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	パイルバンカー	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
バックパック	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

[illegible]

[illegible]のロングライフル[illegible]が追加され、開発時期の近い4thの影響を反映している。[illegible]に装備する肩色のパイルバンカーが登場した。2ndでは[illegible]の対空兵器と、肩に装備するマシンガンやキャノンが[illegible]がとかく[illegible]あえて肩にマシンガンやキャノンを装備する必要性が感じられない点も、いかにも[illegible]

[illegible]ではないが、[illegible]はシールドは肩に装着[illegible]たが、3rd[illegible]のタイプに[illegible]、攻撃手段に[illegible]ところがおもしろい。[illegible]は、どちらの[illegible]バックパック[illegible]リエーションを[illegible]いる。



2ndに登場する[illegible]ンファーの武器[illegible]

[illegible]ブ[illegible]パイロ[illegible]ト[illegible]で、1ST〜4thでは
主もに敵ユニットのパイロット名であり、攻撃タイプを[illegible]として
[illegible]。[illegible]〜5thではプレイヤーユニット（パイ[illegible]）に[illegible]
[illegible]されている。ジョブ名称の[illegible]は、下の表にまとめた[illegible]。なお
[illegible]に2ndの[illegible]タイプ「Repairman」は、[illegible]にのみ出現する支援ボ
ッドのジョブ名称だ。WAP以外のユニットにおいても、基本的には[illegible]

[illegible]

ジョブ名称の変化

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	Attacker	Fighter / Attacker	Assault	アサルト	ストライカー / アサルト
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	スナイパー	ガンナー
[illegible]	[illegible]	Gunner	[illegible]	[illegible]	ランチャー
[illegible]	[illegible]	[illegible]	Mechanic	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	Jammer	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

その他のジョブ名称

1ST / 2nd	
Commander	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]の上[illegible]
Veteran	Captainの上位ジョブ
[illegible]	Veteranの上位ジョ[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]ヘリのパ[illegible]
[illegible]	
Gunner	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	
[illegible]	[illegible]

[illegible]されているが、[illegible]を持っている。また
[illegible]が登場して[illegible]は、[illegible]ではなくキ
ャラクタ[illegible]される。[illegible]こうし[illegible]
[illegible]パイロット[illegible]

[illegible]の[illegible]

Fighter/Striker

格闘を近距離攻撃から分離して[illegible]
2ndでは基本的に格闘より射撃[illegible]
[illegible]Fighterや Attacker[illegible]

Attacker/Assault（アサルト）

近接攻撃を主体とし、おもにマシンガンやショ[illegible]
射撃を行う。1STと4th、FMOでは格闘攻撃も[illegible]
の高さから、敵味方ともに主力ユニットとなる[illegible]

Missiler/Gunner/Grenadier/Launcher（ミサイラー／ランチャー）

肩に装備したミサイルランチャーを使い、遠距離からの[illegible]
を行う。ロケットやグレネードランチャーも含める。4thで
はGrenadierが[illegible]している他、Gunnerのジョブは[illegible]に[illegible]
[illegible]をまとめてランチャー[illegible]
ガンナー[illegible]ジョブとなっている

Sniper/Gunner（[illegible]）

[illegible]イフル等による[illegible]
[illegible]。4thからライフル[illegible]
[illegible]しい[illegible]となった。[illegible]を高める
[illegible]ジョブ[illegible]している。

[illegible]

[illegible]ダメージ[illegible]
[illegible]、1ST[illegible]
[illegible]。Althでは[illegible]支援[illegible]のWA[illegible]
とに[illegible]し、Mechanicの先駆けとなった。

[illegible]

[illegible]
のを主目的としている[illegible]
[illegible]

[illegible]

[illegible]

Comms（[illegible]）

ラジオバックパックによる[illegible]を行う。ラジオバッ
クパックは4thのエルザ[illegible]にも[illegible]し、[illegible]
[illegible]

Battle System

1ST～5thのシリーズは、[illegible]など、基本的な戦闘[illegible]しながら、新たなシステムやユニットのバリエーション[illegible]いる。1STではユニット1機単位の戦闘力がものを言ってい[illegible]テムが導入されると、[illegible]部のパ[illegible]の使い方が重要視されることに[illegible]APシステムの[illegible]ユニットの[illegible]う、より明確なシステム[illegible]て定着した。連携戦術とい[illegible]では、小隊単位で行動するAltに[illegible]戦術の方向性を見出せる。FMOはアクション・シューティングなので、[illegible]的な操作テクニックが向上すれば、単機でも鬼神の如き戦闘力を発揮できるかもしれないが、それでどこまで戦えるかはプレイヤー次第だ。[illegible]、他プレイヤーのユニットと連携した方が効率はいい。

戦場マ[illegible]プの構[illegible]

Alt、FMOを除く作品はすべて、戦場マップがマスで仕切られ、ユ[illegible]の行動単位として用いられている。1STは[illegible]による高低差のみ[illegible]。2nd以降は3Dマップで[illegible]。[illegible]は、[illegible]の[illegible]されている。

[illegible]

[illegible]（攻撃を受ける側）がいるスクエアの地形効果が反映され、攻撃の回避[illegible]などに影響する。1ST[illegible]の地形が設定されており[illegible]単位で地形効果を得[illegible]トの周囲にある遮蔽物（[illegible]、ビルなど）の[illegible]により、[illegible]効果が変動する仕組みとなっている。複雑な地形ほど地形効果が高い。3rd以降は攻撃対象までの[illegible]高低差、遮蔽物による射線の[illegible]

破壊可能な障害物

マップに破壊可能な障害物（攻撃対象）が配置されているのは3rd[illegible]。[illegible]やコンテナを攻撃して破壊すると、[illegible]テムを入手でき[illegible]。4thや5thでは[illegible]ユニット[illegible]外のま[illegible]る場合もあるが、これは基本的にミッションの条件で設定されており、HPを持つユニットとして扱われる。



3rdの破壊可能な障害物の多さは[illegible]。赤い[illegible]表示されるものはすべて[illegible]

APシステム リンクシステムの導入

ユニットの行動を制御するAP（アクティブポイント）システムは[illegible]から導入され、以降の作品でスタンダードとなった。APがなくなると[illegible]も回避もままならないという[illegible]から、[illegible]や集中攻撃の[illegible]が高まっている。[illegible]から導入されたリンク攻撃システムは、ユ[illegible]。[illegible]のユニットで同時に[illegible]とができ、戦闘の[illegible]がスピーディになった。敵もリンク攻撃を使用するので、単機で突出すると[illegible]う間に撃破されてしまう。[illegible]の[illegible]でも[illegible]となっている。[illegible]リンク[illegible]されている。

HP回復、弾薬補給の手段

ダメージを負ったパーツのHP回復や、弾切れになった武器への弾薬補給を行うユニットは、作品ごとに異なっている。1STでは敵味方とも補給車が登場し、隣接することでHPの回復と破壊されたパーツの修理が[illegible]は[illegible]や武器やアイテムをストックと[illegible]るコマンドが使用できる。U.S.N.編と2089ではプレイヤー側[illegible]にリペア[illegible]が登場している。2ndと3rd[illegible]プレイヤー[illegible]ユニット[illegible]リペアバックパック[illegible]せず、アイテム[illegible]りとしていた。4th以降は、HP回復にはリペアバックパック、弾薬補給はアイテムが[illegible]。[illegible]は[illegible]が登場し、[illegible]と[illegible]んだシールドの交換ができた。しかし、HPの回復手段はなく、シビアな戦闘を強いられる。

補給手段の変遷

[illegible]	[illegible]	[illegible]
1ST：O.C.U.	補給車、アイテム	補給車
1ST：U.S.N.	リペア車、アイテム	リペア車
[illegible]	[illegible]	[illegible]

Skill

[illegible]で[illegible]、[illegible]から7[illegible]からスタートした[illegible]、作品ごとにカテゴリーも内容も[illegible]。一貫しているのは戦闘中に発動するバトルスキルの存在で[illegible]、1回の戦闘で[illegible]スキルが[illegible]（チェーン[illegible]）[illegible]。[illegible]システムとして明確になったの[illegible]、[illegible]と[illegible]設定されている。Alt[illegible]ではア[illegible]バリエーション[illegible]として[illegible]。WAWの行動[illegible]

スキルのカテゴリーと個数

1st / [illegible]	2nd	3rd	4th	[illegible]
[illegible]	●バトルスキル	●バトルスキル ×[illegible]	●バトルスキル ×[illegible]	[illegible]
[illegible]	スピードスキル ×1[illegible]		●スペシャルスキル ×[illegible]	[illegible]
	[illegible]スキル ×[illegible]	[illegible]	●[illegible]スキル ×[illegible]	
	[illegible]	●バトルスキル ×[illegible]	●コマンドスキル ×[illegible]	[illegible]
	[illegible]シャルスキル	[illegible]	●オートスキル ×[illegible]	[illegible]
	スーパースキル ×1[illegible]	●コマンドスキル ×10	●リーダースキル ×[illegible]	[illegible]
	[illegible]ースキル ×[illegible]		[illegible]	

Simulator

[illegible]パイロットを[illegible]、バトルシミュレーターとして[illegible]3rdでは[illegible]チームファイト[illegible]バトルシミュレーターの原型となっている。[illegible]シミュレーターに[illegible]。[illegible]ボーナスとして[illegible]やパーツを入手する目的も[illegible]。[illegible]を1機でクリアするというサバイバルシミュ[illegible]

3rd　[illegible]イトノ[illegible]ク（バトル[illegible]レーター

[illegible]Simulator」で、チュートリアルとバト[illegible]ーターをプレイできる。チュ[illegible]説してくれるもの。[illegible]の[illegible]を行い、[illegible]やエースパイ[illegible]による賞金を獲得できる。なお、バトルシミュレーターのモード（[illegible]）やマップデータは、ネットワークや会話イベントで入手できる。



マップデータの入手条件

[illegible]	[illegible]	[illegible] 入手[illegible]
[illegible]ール[illegible]	M20　USN空母作戦室でオペレーターと会話	M24　台北市[illegible]でクレイ大[illegible]と会話
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	M45　[illegible]	M[illegible]　[illegible]
[illegible]	[illegible]	M[illegible]　[illegible]に会話

モードのダウンロード

[illegible]モード
[illegible]プラフォーム「[illegible]内容」（価格:500[illegible]）
[illegible]
[illegible]ソフトウェア部門」（価格:[illegible]）

4th　2[illegible]シミュレーター

[illegible]ダリル[illegible]、[illegible]シミュレーターが用意されている。[illegible]12ステージで、[illegible]をプレイするには下表のような開放条件を満たす必要がある。シミュレーターでは通常の[illegible]同じく[illegible]、EP、[illegible]パイロット[illegible]に適用できる。

[illegible]

[illegible]開放条件が厳しくなる[illegible]ステ[illegible]入手できる。[illegible]ウロス[illegible]ー式の[illegible]ローナ[illegible]は、[illegible]ーターでし[illegible]できないレア・パーツだ[illegible]

クリアボーナス

Durandal Simulater 09	[illegible]	ガルヴ[illegible]
Durandal Simulater 10	V[illegible]	ヴァンパイ[illegible]
[illegible] 11	Z[illegible]	[illegible]ーニ[illegible]
Durandal Simulater 12	A[illegible]	[illegible]
U.S.N. Simulater 09	[illegible]	[illegible]レオン[illegible]
U.S.N. Sim[illegible]	[illegible]	[illegible](BZ)
U.S.N. Sim[illegible]	[illegible]	[illegible]ウロス[illegible]
U.S.N. Simulater [illegible]	Zenith [illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]

Durandal Simulatorの開放条件

01	S01をクリア
[illegible]	S02をクリア
[illegible]	S[illegible]をクリア
[illegible]	S[illegible]をクリア
[illegible]	S12をクリア
[illegible]	S1[illegible]をクリア
[illegible]	S23を[illegible]
[illegible]	S24をクリア
[illegible]	S06を15ターン以内でクリ[illegible]
[illegible]	S1[illegible]で15ターン以内にZ.A.[illegible]/Da06を25ターン以内[illegible]
11	S22で空間のHPを40%以上残してクリア／Da07を30ターン以内でクリア
[illegible]	S24で[illegible]を3[illegible]以上[illegible]してクリア／Da[illegible]を30ターン以内でクリア

[illegible].N. Simulatorの開放条件

[illegible]	[illegible]
[illegible]	S[illegible]
[illegible]	S[illegible]
[illegible]	S13を[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
07	S[illegible]をクリア
[illegible]	[illegible]以内[illegible]を20[illegible]以内でクリア
[illegible]	S[illegible]／U[illegible]
[illegible]	S1[illegible]／Us05を30ターン以内でクリア
[illegible]	S21[illegible]下[illegible]／Us0[illegible]
[illegible]	[illegible]／Us1[illegible]

5th　バトルシミュレーター

5thのバトルシミュレーターは、全20ステージ。ステージをクリアすると経験値（EXP）を獲得でき、ボーナスとして武器やパーツを[illegible]することもある。なお、各ステージをプレイする[illegible]、[illegible]条件（[illegible]、[illegible]ッション、[illegible]バトルシ[illegible]ーター[illegible]）を満たす必要がある。

[illegible]ステージ20をプレイするには

[illegible]ウト[illegible]を[illegible]しなければ[illegible]とは、[illegible]トのみで[illegible]で、対象となるパイロットは35人。早ければChapter[illegible]で、メンバーを[illegible]ることができる。ただ[illegible]、その[illegible]でステージ20[illegible]リア[illegible]。[illegible]パイ[illegible]ベルやスキルなどを充実させてからチャレンジしよう。



[illegible]すると[illegible]はプロフィー[illegible]のコメントを参考にしよう。

クリアボーナス

[illegible]	M02「フリーダム[illegible]2」クリア	600	―
[illegible]	[illegible]1を17ターン以内にクリア	1200	アールア[illegible]
[illegible]	[illegible]フリー[illegible]」クリア	[illegible]	―[illegible]
04	[illegible]フォート[illegible]	[illegible]	―[illegible]
[illegible]	[illegible]を20ターン[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	M[illegible]「ミサイル[illegible]	[illegible]	[illegible]
07	M10「ミサイル[illegible]」[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]07を[illegible]ターン以内に[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	M1[illegible]「[illegible]外[illegible]」	[illegible]	[illegible]
10	M1[illegible]「[illegible]」[illegible]	[illegible]	[illegible]
11	M1[illegible]「[illegible]」クリア	11700	[illegible](GG)
12	[illegible]を[illegible]ターン[illegible]クリア	[illegible]	[illegible]
13	M14「[illegible]」クリア	[illegible]	[illegible]
14	M1[illegible]「[illegible]」[illegible]	15300	[illegible](BZ)
15	[illegible]を[illegible]ターン[illegible]にクリア	[illegible]	[illegible]
16	M1[illegible]「[illegible]下工[illegible]」クリア	[illegible]	[illegible]
17	M[illegible]「[illegible]」クリア	[illegible]	ゴルディアス(M[illegible])
[illegible]	[illegible]を36ターン[illegible]クリア	[illegible]	―[illegible]
[illegible]	[illegible]「シンク[illegible]」クリア	[illegible]	―[illegible]
[illegible]	[illegible]を17ターン[illegible]クリア	[illegible]	[illegible]

5th [illegible]

[illegible]くのが、サバイバルシミュレーター。[illegible]ットの[illegible]、機体はRank.1のコストでスタートする。フロア[illegible]させるか、[illegible]するとそのフロアをクリアし、セットアップ[illegible]。10フロアごとに一時クリアとなり、入手したアイ[illegible]できる。

パーツや武器の入手

フロアにはパーツや武器、アイテムを格納したコンテナが配置されており、これを入手して機体を[illegible]。10フロアごとの[illegible]Rank.1(未改造状態)を入手で[illegible]一番大の魅力だ。



[illegible]

サバイバルシミュレーターでのみ入手できるもの

クラスタック	[illegible]	[illegible]アーバード	ライフル
[illegible]	[illegible]	[illegible]	バズーカ
[illegible]	[illegible]	[illegible]	バズーカ
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	ロッド
[illegible]	[illegible]	[illegible]	ロッド
[illegible]	[illegible]	[illegible]	ミサイルポッド
[illegible]	[illegible]	[illegible]	ミサイルポッド
[illegible]	[illegible]	[illegible]	シールド
[illegible]	[illegible]	[illegible]	シールド
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
コベット	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	ショットガン	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	アイテム

グレン専用セニス

[illegible]

Colosseum / Arena

闘技場／アリーナ

[illegible]もしくは[illegible]で、[illegible]アリーナという名前になっている。1STや2ndでは[illegible]イベントの[illegible]。[illegible]、5thではコン[illegible]ーター[illegible]されている。[illegible]

[illegible]とする場合は、[illegible]ランク[illegible]にしたりと、オッズ[illegible]1STや2ndに[illegible]「[illegible]ード」[illegible]

1ST 1対1対戦[illegible]

1STの闘技場では、1対1の対戦を行う。[illegible]を選択し、[illegible]やスキルのイニシアチブに従って互いに攻撃。[illegible]ディが[illegible]を[illegible]すれば負けとなる。アイテムやバックパックの使用は使用できない。

ファイターの人数

闘技場のファイターは全部で30人。ただし、同名のファイターが別の[illegible]ファイターごとに決まっている。



[illegible]

2nd [illegible]チーム[illegible]

[illegible]ソロファ[illegible]とチ[illegible]ファイトの2種類の試合が行える。ソロファイ[illegible]は1対1、チ[illegible]は最大5対5での対戦となる。[illegible]ファ[illegible]リオに関わって[illegible]クターを除き、搭乗する機体が固定されていないのが大きな[illegible]に[illegible]ており、[illegible]するファイター[illegible]決定される。

[illegible]

[illegible]。通常はファイターごと[illegible]賞金を[illegible]のだが、まれに賞品として武器を入手できる場合がある。[illegible]の中の17種（下表）は、[illegible]に入[illegible]。

闘技場でのみ入手できる武器

[illegible]	[illegible]	[illegible]
Sasseon	バズーカ	ライフル
[illegible]	[illegible]	バズーカ
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]キャノン
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]OM1	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	ライフル
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]キャノン
[illegible]	[illegible]カイマイナS	[illegible]ケット
Warpier	ウォー[illegible]	[illegible]
Warmer[illegible]	ウォーマード2	[illegible]

ソロファイト

1対1で試合を行う。[illegible]スタートし、互いの[illegible]やスキルによるイニシアチブに従って交互に攻撃をしていく。5ター[illegible]が経過すると、再び5ターン[illegible]を入力。なお、途中で指定した[illegible]が破壊された場合は、[illegible]手に[illegible]。ボディが[illegible]すると勝利。ただし、[illegible]武器がある場合は、ボディ[illegible]で終わらない。



[illegible]チューン[illegible]により、攻撃[illegible]。[illegible]ていスキル[illegible]しておこう。

チームファイト

[illegible]と参加キャラクターを決め、対戦チーム（ファイター[illegible]はランダム[illegible]）と[illegible]。[illegible]賞金を得られる。



[illegible]は[illegible]、APを回[illegible]に、[illegible]してターンを[illegible]

3rd 自動で行われる遠隔戦闘

[illegible]とは違い、基本的にミッションでの[illegible]。ただし、試合[illegible]はプレイヤー[illegible]ることはなく、すべて自動的に[illegible]。最大3対3のチーム戦を行うこともできる。



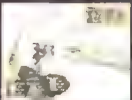
プレイヤーが行うのは、試合前のユニットとメイン武器の[illegible]、[illegible]フェイズ[illegible]

アリーナでの勝利条件

[illegible]

チーム戦

最初は1対1しか選択できないが、連勝で20勝すると2人、40勝すると3人でチームを組み、同時に2～3人編成の相手チームと対戦できる。1対3や3対2など、変則マッチも可能だ。なお、両チームの人数によって設けられるCPの上限が決まる。



参加人数が増えることで重要になるのがリン[illegible]。リンクスキルをセットしておく[illegible]

参加人数によるCPの上限

2人：[illegible]
[illegible]人：[illegible]
[illegible]人：[illegible]
[illegible]人：[illegible]
[illegible]人：[illegible]

[illegible]。例えば2人は1対1、3人なら1対2か2対1、[illegible]、3対3が最大[illegible]となる。

[illegible]チームに勝利して機体を入手

[illegible]に出現[illegible]は関係しない。[illegible]に出現するタイミングと、リストから削除されるタイミングが決まっている。[illegible]チーム人数、「出現」「削除」はそれぞれのタイミング（[illegible]）[illegible]であり、「削除」が「――」[illegible]



対戦チームはどれも[illegible]ばかり。オッズを[illegible]にしなければ、武装も[illegible]スキル[illegible]トアップ[illegible]

アリーナで入手できる機体

[illegible]	O.C.U.アーバン[illegible]	TOMO CHA[illegible]	2	7-5	8-1
[illegible]	[illegible]	WILDCATS	[illegible]	7-2	7-8
[illegible]	[illegible]	PUN[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	MUD[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	APOC[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	TRIPLE[illegible]	[illegible]	7-4	[illegible]
[illegible]	[illegible]	TRIPLE [illegible]	[illegible]	7-4	[illegible]
[illegible]	[illegible]	ISLAND L[illegible]	[illegible]	8-[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	MAC[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	ゼブラA	DURANDAL[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	HEROES	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	GENTLE ARMY	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	CRIMSON WALL	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

FMO　定期開催される対戦大会

[illegible]する「アリーナ」の[illegible]。アリーナ[illegible]があり、公式は毎日、[illegible]ルールで行[illegible]が少数以上のプレイヤーが個人的に開催するもの。アリーナにはレベル10で参加可能になり、[illegible]に関わらず対戦できる。[illegible]やMPの獲得はなく、経験値は[illegible]よりかなり[illegible]ない。ルーム（[illegible]）では、対戦の[illegible]を[illegible]することができる。[illegible]賞金や[illegible]が用意され、約2カ月[illegible]かけて[illegible]を行う[illegible]イベント「[illegible] of Iron」も開催される。

公式アリーナ

[illegible]参加、禁止[illegible]ヤンチ[illegible]P[illegible]ルールが[illegible]

公式アリーナのルール概要

[illegible]アサルト
[illegible]

サギンデススナイパー
スナイ[illegible]バズーカ[illegible]

大型機動兵器[illegible]
味方の大型機動兵器に指示を[illegible]ながら[illegible]操作する。[illegible]

ジェット[illegible]
ジェットBPと[illegible]武器のみ[illegible]という[illegible]



曜日によってルールが違うので、参加する[illegible]セットアップ[illegible]

公式アリーナBGコスト

[illegible]:[illegible]～12:[illegible]	[illegible]
12:[illegible]～[illegible]:[illegible]	[illegible]
[illegible]:[illegible]～2[illegible]:[illegible]	[illegible]

非公式アリーナ

[illegible]を設定し、[illegible]トーナメント[illegible]とノー[illegible]アリーナ[illegible]が[illegible]人数により、[illegible]が自動的に[illegible]に[illegible]できるアリーナの数が制限され[illegible]

非公式アリー[illegible]

月	火	水	木	金	土	日
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]



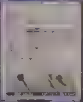
[illegible]自動的に設定される。

公式アリーナの日程とルール

月	1・3・5	ターボアサルト	TB、MG、SG	―	SG、MG以外の武器	サギンデス
火	[illegible]	サギンデス[illegible]	[illegible]	SRF、S2、SD、TB、ST、JT	改造	[illegible]
水	[illegible]	[illegible]アサルト	[illegible]	―	SG、MG以[illegible]	[illegible]
木	[illegible]	サギンデススナイパー	[illegible]	[illegible]	改造	[illegible]
[illegible]	[illegible]	ターボアサルト	[illegible]	[illegible]	MG[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]デススナイパー	[illegible]	[illegible]JT	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

Clash Of Iron

定期的に開催される大会で、[illegible]をまたぐ期間（シーズン）に開催され、予選で8名のプレ[illegible]決勝トーナメント[illegible]チャンピオンを決める。対戦は1[illegible]のレギュレーシ[illegible]つが採用される。決勝トーナメントでベスト4入賞者に[illegible]に称号を、優勝者には副賞が贈られる。



大会のルールや[illegible]

「Clash Of Iron」の内容

シーズン

「Clash Of Iron」は2つ[illegible]フェイズをまたぐ約2ヶ月の[illegible]前半は予選、後半に決勝トーナメントが行われる。

予選

[illegible]の27：[illegible]、計8日の予選が行われる。[illegible]マル[illegible]ナに接続し、1[illegible]に勝利数のもっとも多いプレイヤー1人、[illegible]8人のプレイヤー[illegible]され、決勝トーナメントに[illegible]できる。負け数はカウントされず、[illegible]して勝利する必要もない。[illegible]であれば何度でも[illegible]可能。

決勝トーナメント

予選を通過し[illegible]決定する。

「Clash Of Iron」レギュレーション

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	Gladiator Battle
大会名	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
参加人数	[illegible]	1	[illegible]	1	1	[illegible]
制限BGコスト	[illegible]	4	3	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	スコア[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	—	[illegible]	[illegible]	[illegible]
目標スコア	[illegible]	[illegible]	100	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
武器制限	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

2089 1日1回の対戦管理

[illegible]、携帯アプリとして「フロントミッション　アリーナ」を[illegible]できる。[illegible]するキャラクター[illegible]ヴァン[illegible]は、[illegible]フロントミッション 2089」のサーバーセーブデー[illegible]使用。セットア[illegible]を済ませたら闘技場へ行き、ユニットをエントリーしておく。翌日、闘技場で対戦結果を取得し、内容を確認（再生）することができる。なお、対戦は1日1回しか行われない。

アリーナでの勝利条件

エントリー（0：[illegible]）
- 「フ[illegible]アリーナ」を起動し、「LOAD DATA」でサーバーセーブデータをロードする
- [illegible]の「Hangar」でユニットをセットアップ
- [illegible]の「Colosseum」で闘技場へ行き、「Entry」でエントリー手続きを開始、確認画面で「決定」を押すと、[illegible]

対戦結果（エントリーの翌日）
- 午前0：00以降に闘技場へ行く
- 「Report」で対戦結果のデータを取得、再生する

クラスとランキング

[illegible]アリーナ[illegible]って4つのクラス（階級）に分かれ[illegible]クラスごとに行われる。[illegible]結果によって両者にポイントが[illegible]されていき、[illegible]上位10[illegible]に掲載[illegible]れることで、そのプレイヤーと対戦することもできる。

勝ち点と階級

勝ち点
- 勝利　3
- [illegible]　1
- [illegible]

※勝ち点の同じ場合、対戦相手との[illegible]の高いプレイヤーの[illegible]が高くなる

[illegible]

合計出力によるクラス分け
- ヘビー級　：出力401以上
- [illegible]ドル級　：出力[illegible]
- [illegible]級　：出力[illegible]
- [illegible]級：出力[illegible]

[illegible]ーンが[illegible]の部数が[illegible]、パーツの耐久値（[illegible]）[illegible]して、消耗率が少ない[illegible]。これも同じ[illegible]引き分けとなる。[illegible]にセットアップ時には[illegible]の選択[illegible]ようにしよう。また、互いの[illegible]の順番が[illegible]使用する武器の選択は重要だ。

闘技場での戦闘ルール

[illegible]（KO）
[illegible]手の[illegible]
[illegible]部数が[illegible]
[illegible]の勝利となる[illegible]
[illegible]

[illegible]
[illegible]

スキル
基本的には本編[illegible]

武器の優先順位
格闘→遠距離→近距離→格闘[illegible]

防御
[illegible]行動は一切、行われない。[illegible]ールドを装備していて[illegible]、戦闘中にも使用されない。

V S モ ー ド

1STと2ndには、本編の闘技場とは別にプレイヤー同士が対戦する対戦用の「VSモード」が設けられている。これは本編で成長させたユニットのデータを持ち寄り、闘技場と同じルールで戦うものだ。2ndはメモリーカードでデータの登録ができるが、1STはメモリーカードのほか、SFC当時の名残りでパスワード入力によるユニット登録も可能。劇中に登場した大型特殊兵器や、ドリスコルのレイヴンなどを登録できる、特殊なパスワードも用意されている。



プレイヤーのデータだけでなく、下記のパスワードで特殊な機体を登場させることも可能。ただし、これらは2P側でしか使用できない。

2ndではチームで対戦も可能

2ndでは1対1のソロファイトと、最大12対12で戦うチームファイトを選択できる。ソロファイトの場合は闘技場と同じく、5ターンずつの区切りで行動を入力しながら対戦。チームファイトはミッションの戦闘と同様のシステムだが、相手のチームリーダーを撃破した時点で勝利となる。



ソロファイトでは、相手の行動入力を見ないことが対戦を楽しむポイント。手の読み合いが醍醐味だ。

特別なパスワードで登録できる機体（1ST）



Password　グリーグ／クリントン

O ? モ ／ ハ ナ サ ヒ ス 」 S L C ＊ A
ネ R E ／ O X ナ ケ フ ケ L サ N サ K
G D 9 K D [illegible]



Password　オルソン／シーキング

8 B オ ト N オ % ↑ M ヒ B X C I N
5 N O J R サ [illegible] ト ナ Z [illegible] X [illegible]
W Y [illegible] G X R [illegible] ケ オ R



Password　傭団社長／ガヴェル

G P ヤ Y O ネ オ 9 ス % J 8 7 [illegible]
F キ J B サ ス G O オ 5 ケ ア Z C I
[illegible] ナ ヒ I Z [illegible] ケ X P [illegible] F J



Password　カークランド／ロングフォース

J J ケ D e N [illegible] J G B V ヘ [illegible]
キ [illegible] O 6 R [illegible] G F E ス Y J ア V B
[illegible] Q R F 4 A W D V



Password　ドリスコル／シケイダII（Raleh）

T N タ セ 8 7 カ Q e S [illegible] t
D Z [illegible] キ 9 W [illegible] K J P I B A Y
[illegible] N ヨ K F モ [illegible] サ ケ [illegible]



Password　ドリスコル／レイヴン（TYPE11D8）

7 F [illegible] B Z [illegible] % [illegible] カ 3 8 サ e
S I ／ P ネ [illegible] L ? モ e Q [illegible] I
S [illegible] N [illegible] % キ X P G [illegible]

Network

[illegible]上のコン[illegible]ネット[illegible]存在しているが、[illegible]ステムとして[illegible]ているのは2nd[illegible]3rdのみ。2nd[illegible]フォーラムで[illegible]し[illegible]ミッシ[illegible]ニット[illegible]を入手するのが主[illegible]だった。3rdではネ[illegible]に拡張され、[illegible]、[illegible]のフォーラム情報が[illegible]大[illegible]人物を[illegible]りとりやグラフィックなどの[illegible]、シミュレー[illegible]ように[illegible]った。2ndも3rd[illegible]情報を得るにはアドレスやパスワードを入手する[illegible]があり、そのためのイベントも用意されている。2ndではレイヴン[illegible]「[illegible]ヴァンツァー」、3rdでは112[illegible]という“[illegible]”の[illegible]を入手[illegible]るイベントがあるが、これらもネットワークで正しい手順を踏ま[illegible]

2nd　[illegible]な[illegible]用ネットワーク

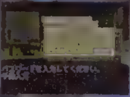
[illegible]ネットワークは、[illegible]ウインドウの中でアドレスを選んでいくシ[illegible]ものの、[illegible]よってはアドレスを[illegible]入力したり、パスワード[illegible]したりする。各フォーラムで表示される情報は基本的にはテキス[illegible]、[illegible]や監視衛星情報では、兵器やマップなどのグラフィックが[illegible]。DMCニュースなどは、内容が日付に従っ[illegible]ものの[illegible]ンを進めながら、こまめにニュースをチェ[illegible]

アドレスやパスワードの入手

[illegible]ォーラムのアドレスや[illegible]のパスワードなどは、[illegible]トの中で入手できる。ネットワー[illegible]にも、パスワー[illegible]なヒントが[illegible]した[illegible]入手できることもある。

手動入力の受け付け

[illegible]パスワードを[illegible]ワークが使用可能になるミッション[illegible]の「[illegible]なヴァンツァー」や[illegible]「おたけ[illegible]



[illegible]パスワード[illegible]

[illegible]

[illegible]からのデータ[illegible]配置を確認できる。しかし、データにアクセスするには各ミッションに対応するパスワードが必要。すべてのパスワードをミッション前に入手することはできないが、パスワードを入手できた場合はデータを確認[illegible]



[illegible]のパスワード[illegible]れている。ミッシ[illegible]の前に[illegible]が[illegible]だが[illegible]パスワード[illegible]してみよう。

各フォーラムの基本構成

- DMCニュース
  - ニュース[illegible]
- [illegible]
  - [illegible]ベース(キャ[illegible])
  - [illegible]
- [illegible]
  - データベース(キャラクター)
  - オンラインショップ
- [illegible]
  - [illegible]
  - クロックアップ[illegible]
  - その他の[illegible]
- [illegible]
  - ミッションのマップ、敵ユニット

3rd 世界の情報を掌握する一手段

[illegible]ムには「天網」の名称があたえ[illegible]フォーラム、シミュレーター、ネットワークショップ[illegible]カテゴリーに分かれ[illegible]それぞれ個別の役割を持つ。

メール

シナリオを進めると、キャラクター単位で様々な内容のメールを受け取る。返信できる場合もあり、同じ人物と何度もメールをやり取りする[illegible]



ネットワークショップ

[illegible]の改造ができる。インターミッションでネットワークが使える状態[illegible]しておこう。



デスクトップ

[illegible]入手したファイルを閲覧できる。ネットワーク画面は、背景画像の変更やスクロールのON/OFF、「天網」の起動画面の表示／非表示なども変更できる。[illegible]のファイルには、暗号化されたプロテクトが施され[illegible]企業や組織などのフォーラムで、様々なツールをダウンロードできる。



シミュレーター

[illegible]で開放する戦闘シミュレーターを使用できる。詳しくはP.[illegible]

[illegible]の[illegible]を閲覧するためのセ[illegible]フォーラムを選択[illegible]リストか[illegible]フォーラムで[illegible]できる。フォー[illegible]

フォーラムの階層構造











FRONT MISSION ALTERNATIVE

システム&ミッション解説

システム解説

Altはリアルタイムで進行するシミュレーションで、1st~5thのシリーズとはゲームシステムが大きく異なっている

プレイの進め方

プレイヤーが操るのは、WAW3機で構成された小隊。最初は第1小隊のみだが、シナリオが進むと第2、第3小隊と補給部隊が参加する。ゲーム内容はベースキャンプとミッションに分かれており、ベースキャンプで作戦の準備を整え、ミッションに出撃する。ミッションでは [illegible] トが自動的に行動するので、プレイヤーは小隊ごとに移動ルートを設定し、状況に応じて「行動設定」や「攻撃設定」を切り替えていく。移動、攻撃、防御などは全て自動で行われるので、プレイヤーの役割は的確な状況判断で適切かつ素早い指示を与えることだ。

主な行動内容

ベースキャンプ

[illegible] ミッションの説明を受ける。その後、コマンドを選択して機体整備 [illegible] 整備か [illegible] 移動経路を [illegible] 攻撃目標 [illegible]

ミッション説明
上官のサンゴールから、次のミッションの説明を受ける。戦場の様子や敵の状況、作戦の目的などが [illegible]



機体整備
機体の乗り換えや装備の [illegible] 迷彩塗装の選択やコンピュータの学習設定など、武装以外のセッティング [illegible]



ルート設定
[illegible] 隊の移動経路を [illegible] ョン中も、状況に合わせて経路の [illegible]



ミッション

[illegible] 移動する [illegible] 設定 [illegible] 移動経路を指定 [illegible] 全画面で経 [illegible]

移動
[illegible]



攻撃
[illegible]



ミッション成功
敵部隊を全滅させるなど、設定された条件を満たせばミッションクリア。戦いの内容が評価され、支給品が渡される。



ミッションの失敗と戦略的撤退

[illegible]

作戦評価と支給品

[illegible] を達成すると作戦結果 [illegible] 作戦終了 [illegible] 評価 [illegible] 敵撃墜数、撃墜率、被弾回数 [illegible]

セリフと評価点

セリフ	点
敵襲、するな [illegible]	5
これ位 [illegible]	4
前回の [illegible] では	[illegible]
震様等は [illegible] 遊び [illegible]	[illegible]
上記以外のセリフ	[illegible]

シナリオの分岐

特定のミッションのクリア状況によってシナリオが分岐し、それぞれのルートで4つのエピローグに行き着く。まず、最初のミッション「KISANGANI」を6分以内でクリアしたか否かにより、大きく分岐。6分以内にクリアし、さらに次のミッションでアントローを撃破した場合は、わずか5ミッションでエピローグを迎える最短ルートとなる。6分以上でクリアした場合は、第四章まで続くロングシナリオになるが、その中でもさらに細かな分岐が用意されている。



UNIT

ユニット

機体整備

プレイヤーユニットとなるWAWは、右腕にメインアーム（武器）、左腕にシールド、背部にバックウェポン（長距離攻撃武器）を装備。WAPのようにパーツ単位の交換はできず、新たな機体が支給されたら、それに乗り換えることになる。「機体整備」では、各小隊の各機体ごとに武装変更を行う。武器はすべて支給品で数に限りがあるため、小隊ごとにバランスを考えて割り当てる必要がある。また、敵の攻撃の命中率を低下させる効果のある「迷彩塗装」を選んだり、ユニットの行動パターンを増加させる「学習設定」も併せて行う。



WAWの武装

■メインアーム（右腕）

ガン：単発の銃。1発ずつ撃つ。[illegible]

■シールド（左腕）：攻撃を防御するための追加装甲

■バックウェポン（背部左）

グレネード	放物線を描いて射出されるナパーム弾。一定範囲の敵にダメージを与える
ロケット	[illegible]
ミサイル	[illegible]
キャノン	[illegible]

■ホルトオン（背部右）：[illegible]

ホルトオンは、武器商人やサンアウター（資金）と引き換えに購入する。

簡易兵装

「[illegible]」では、各小隊ごとに装備を一括して設定できる。[illegible]

たたし、機体の乗り換えやホルトオンの装着は、この[illegible]

迷彩の効果



ホルトオンの購入



ホルトオンの種類

赤外線暗視装置	[illegible]
スモークディスチャージャー	煙幕弾を射出。煙幕の効果[illegible]敵味方とも命中率が低[illegible]
オートカトリング	接近する[illegible]サイルを自動[illegible]迎撃
火器管制システム	攻撃の命中率[illegible]
ナイトスコープ	夜間戦闘での命中率[illegible]
予備弾倉	[illegible]
高機動ユニット	移動速度[illegible]力が向上。これを装備した場[illegible]

学習設定

学習設定 は 各ユニットの行動傾向を設定する項目である 機動力 攻撃力 防御力の各能力に最大100の メモリ を割り当てることで ユニットの行動傾向が決められる メモリはそのまま 学習値 となり 基本的にミッション時間が1分経過することに 割り当てたメモリ分の学習値を獲得できる 各能力の累積学習値が規定値に達すると スキル を習得 スキルとは戦闘時のアクションのことで おもに移動 攻撃 防御のアクションパターンに分類できる スキルが増えるほど行動が効率的になり 様々な状況に対処できるようになる

能力の内容

機動力 [illegible]

攻撃力 [illegible]

防御力 [illegible]

メモリ分配の影響



SKILL

スキル

スキルの習得

スキルの習得には能力ごとに獲得した学習値が基準となるが 機動力+攻撃力 のように 2つの能力を基準とする複合的なスキルも存在する この場合は 両方の学習値が規定値に達していなければスキルを習得できない なお 習得できるスキルの内容には 小隊やキャラクターによる区別はない また学習値の上限は10000で 上限に達した場合はメモリを割り当てても それ以上累積されない



スキルの発動



スキルの種類

機動力

学習値	スキル
[illegible]	[illegible]

防御力

学習値	スキル
[illegible]	[illegible]

機動力＋攻撃力

学習値	スキル
[illegible]	[illegible]

攻撃力＋防御力

学習値	スキル
[illegible]	[illegible]

攻撃力

学習値	スキル
[illegible]	[illegible]

防御力＋機動力

学習値	スキル
[illegible]	[illegible]

ENEMY UNITS

敵ユニット

敵ユニットの行動傾向

敵ユニットを大きく分類すると右の8種類になる。敵も複数のユニットで小隊を編成し、小隊単位で行動する。基本的に特定のルートを移動し、装備武器の射程内にプレイヤーユニットを捉えると攻撃を仕掛けてくる。敵小隊の中には、ダメージを受けると規定の中継点から離退するものもいる。右の分類には属さない、特殊ユニットが出現する[illegible]もある。



[illegible]

敵ユニットの分類



歩兵

[illegible]



装甲車

[illegible]



戦車

[illegible]



砲台

[illegible]



攻撃[illegible]

[illegible]



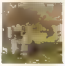
多脚戦車

[illegible]



WAW

[illegible]



大型機動兵器

[illegible]

MISSION

ミッション

ミッションでの基本行動

ミッションでは各小隊が設定されたルートに従って移動していき、装備武器の射程内に敵を捉えると攻撃する。こうした行動はすべて自動的に行われるが、プレイヤーは「行動設定」と「攻撃設定」で、各小隊の行動を制御できる。また、STARTボタンを押すとターゲット設定画面になり、移動先の目標を設定できる。

行動設定

[illegible]

攻撃設定

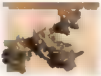
[illegible]



[illegible]

補給

特定のミ[illegible]ョンでは「補給」[illegible]



[illegible]

戦略的撤退

[illegible]



[illegible]

支援攻撃

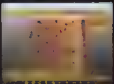
特定のミッションでは、味方の支援攻撃を受けられる。これは、あらかじめ攻撃目標と攻撃開始時間を設定しておけば、ミッション中にそのタイミングで砲撃が行われるというものだ。支援攻撃が可能なミッションでは、ベースキャンプのターゲット設定で「支援設定」を実行可能。「目標設定」は、砲撃を行う敵部隊か中継点を指定。[illegible]を指定した場合、敵が移動しても対応できる。「時間設定」は、ミッション開始から何分後に砲撃を行うのかを設定するもの。最短2分～最長30分で設定できる。「支援無し」を選ぶと、支援攻撃は行われない。



TACTICS

バックウェポンを温存する

ターゲット設定で敵部隊を指定すると、射程に捉えた時点でバックウェポンを使用して攻撃する。中継点を指定して移動している最中に敵と交戦する場合は、バックウェポンは使用されない。行動設定を防御重視にしたまま敵部隊に接近し、メインアームの射程範囲に入った時点で攻撃重視に切り替えるのも有効な方法だ。



中継点を指定して移動すると、途中で遭遇した敵との戦闘では、バックウェポンが使用されない。

多脚戦車への対処

多脚戦車は、プレイヤー小隊のバックウェポンでの攻撃に反応して攻撃を開始する。防御重視のまま接近すれば、多脚戦車はまったく攻撃してこない。メインアームの射程まで接近してから攻撃重視に切り替えれば、バックウェポンを使わずに攻撃できる。



多脚戦車には防御重視で近づき、メインアームで攻撃する。

TACTICS

戦略的撤退で学習値を稼ぐ

学習値はミッションでの経過時間によって蓄積していく。ミッションに出撃しても移動せず、30分の時間切れまでそのまま過ごせば、各能力の学習値は「設定値×30」となる。最大値100を設定しておけば、1回で3000の学習値を得られるわけだ。その後、再挑戦で評価5点を得るようにクリアすれば、支給品は評価5点のものを入手できる。ただし、シナリオ分岐に関わる評価は1点で判定される。第2、第3小隊が加わってから適当なミッションでこれをくり返せば、全小隊の学習値を上げられる。



移動や攻撃をしなくても、時間が経過すれば学習値は上昇する。スタート地点から動かず、残り1分を切った時点で戦略的撤退をすればOK。

TACTICS

支援攻撃の待機時間を短縮

通常では、支援攻撃の設定時間は最短で2分。しかし、右の方法でこの時間を短縮できる。支援攻撃は敵部隊にかなりのダメージを与えられるので、有効活用したい。通常の設定方法でもいいが、砲撃開始時に対象の敵部隊がプレイヤーの小隊に接近していると、プレイヤーの小隊も砲撃に巻き込まれる恐れがある。ミッション開始から数秒～数十秒程度の経過時間ならば、まだ敵に接触していない場合が多い。2分後では交戦状態になってしまう敵部隊でも、この方法なら確実に砲撃できる。

支援攻撃の時間短縮手順

1.ベースキャンプで支援攻撃を最短の2分後に設定
2.ミッションに出撃し、支援攻撃開始直前に[illegible]
3.ベースキャンプで支援攻撃の目標だけを設定し直す
4.ミッションへ再出撃。前回、戦略的撤退を行った時間から、支援攻撃のカウントが始まる。30秒前に撤退した場合は、支援攻撃まで残り30秒の状態でミッションが開始される。

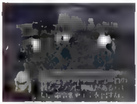
FRONT MISSION ALTERNATIVE Simple Advance Chart

[illegible] A TE A [illegible] IVE の物 [illegible] つのシナリオに分岐し、それぞれ[illegible]異なる結末を迎える ただし、正史となる物語はScenario 1であり それ以外はアナザーストーリーという位置付けになっている 物語は全4[illegible]で構成されるが、アナザーストーリに突入すると紛争が早期に終結するため 早ければ第一章 [illegible] 三章でエピローグを迎える な[illegible]

Summary of Story

2034年3月 サイアメは独立政府サイ[illegible]を樹立し C A.に反旗を翻す C A はS A L S に支援を求め S A L S はO C.L に武[illegible]す [illegible]はO C L の命令を受け アフリカの地に降り立つ

物語の第一章ではサイ[illegible]との争[illegible] 第二章ではサイ[illegible]を支援していたギゼンガ軍事政権との争いが描かれる Scenario 1の場合 その最中、仲間の[illegible]が謎の傭兵ノンセミア小隊に殺害されてしまう 第[illegible]章では内戦が諸外国によるアフリカの利権を巡る争いに発展し、マッコイはアフリカの未来を左右する争いに身を投[illegible]ながら[illegible]の仇を[illegible]う

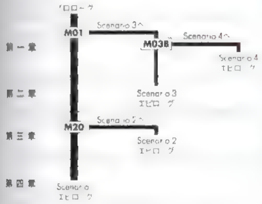


[illegible]



[illegible] もあるが 最終的な出撃[illegible]

ストーリー分岐の構造



[illegible] MISSION [illegible] Scenario [illegible] 岐する 可能性がある [illegible]

MISSION [illegible] 略語を使用 [illegible] る場合があります

Scenario 1

Chart Start | **Story Guide**

第一章

M01 KISANGANI

[illegible]

分岐 M01クリアにかかった作戦進行時間は？
6分以上→M02へ
6分未満→M03Bへ (P.281)

M02 BUMBA

M03A GEMENA

[illegible]

分岐 M03Aクリアにかかった作戦進行時間は？
8分以上→M04Aへ
8分未満→M05Aへ

M04A YAHORENDE

M05A CLOSED MINE

IN [illegible]

M06A BAMINGUI

M07 FORT ZAIUS

M08 TIGUIRI — **IN** 第3小隊 [illegible]

M09 EL ARBA

M10A TOURBA PLANT

[illegible]

第 二 章

M11A SANGANA BEACH

M12 SANGANA ROAD

M13A ESCRAVOS

M14A EAST LEKKI

M15 NEWPORT Rd — **OUT** ファーフィー

分岐 M15で岐小隊を全滅 [illegible]
全滅させた➡M17Aへ
逃がした➡M16へ

M16 LEKKI NEWPORT

M17A LAGOS Is. — **IN** [illegible]

M18A 4th BRIDGE

M19A YABA

[illegible]

第 三 章

M20 Mt. ATAKOR

分岐 [illegible]
3未満➡M21へ
3以上➡M22Bへ(P.281)

M21 Mt. TAHAT

[illegible]

M22A AZOUA

M23 TITAF

M24A OASIS ADHIM

M25A KSABI ATTACK

M26A KSABI DEFEND

M27A TARGIT

U N A S への侵攻

[illegible] れまで戦っていた [illegible] N.A.S. [illegible] が判明する [illegible] 再び主力をタ[illegible]ト大砂丘で撃破する。2035年7月 [illegible] A.のエンコも大統領とU.N.A.S.議会議長シェバールの対話がなされ [illegible] 拒絶する。E.C.はアフリカ [illegible] 撤退することになる。

第 四 章

M28 REGAR AIRPORT

M29 GEOFACTORY

M30 PASSAGEWAY

M31 GEOPLANT

分岐 M24Aは作戦成功して
クリアしたか？
成功でクリア➡M32Aへ
失敗でクリア➡M32Bへ

[illegible] ゼルマンと [illegible]

ゼルマンは自ら大型WAWを駆り出して U.N.A.S.とW.A.の和平会議阻止を目論む。独立機動小隊 [illegible] はティムガッド遺跡で最後の戦いに挑み、これに勝利する。

M32A TIMGAD

M32B TIMGAD

End

Scenario1 Epilogue

O.C.U.軍上層部から大型WAWの回収を命ぜられたマッコイだ [illegible] 大型WAWを破壊してしまう。処罰を免れ [illegible] THE REAL MCCOY [illegible]



M20

Scenario2

Chart Start	Story Guide
M22B AZOUA	
M24B OASIS ADHIM	
分岐 M24Bは作戦を成功して クリアしたか？ 成功でクリア➡M27Bへ 失敗でクリア➡M25Bへ	
M25B KSABI ATTACK	
M26B KSABI DEFEND	
M27B TARGIT	

End

Scenario2 Epilogue



M01

Scenario3

Chart Start	Story Guide
M03B GEMENA	
分岐 M03Bで … 逃がした➡M04Bへ 倒した➡M04Cへ	
M04B YAHORENDE	
M05B CLOSED MINE	IN
M06B BAMINGUI	
M10B TOURBA PLANT	

第二章

M11B SANGANA BEACH	
M13B ESCRAVOS	
M14B EAST LEKKI	
M17B LAGOS Is.	
M18B 4th BRIDGE	
M19B YABA	

End

Scenario3 Epilogue



M03B

Scenario4

Chart Start	Story Guide
M04C YAHORENDE	
M05C CLOSED MINE	IN
M10C TOURBA PLANT	

End

Scenario4 Epilogue



Scenario 1 Mission Guide

全4章から成る王統ストーリー。Scenario 2とScenario 3はここから分岐する形になるので、分岐させずに第四章まで進むためには作戦評価の低いプレイを続ける必要がある。

各項目の見方

● プアイコン

- 味方小隊（第2小隊）
- 味方第4小隊（MISSION24ABに登場）
- 敵小隊
- 中継点
- レーダー及びトーチカ（MISSION 07に登場）
- 特徴的な動きをする敵小隊の移動
- 侵入不可能なエリア

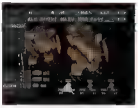
●敵の種類

- WAW

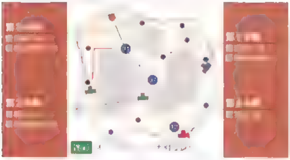
●その他の表示

- 支援
- 追加

Scenario 1を最後まで進めるには



MISSION 01 K SANGANI



支給品

Tactics

MISSION 02 BUMBA



支給品

名称		評価
WHANG		
WHIPPER	3	4
PROD		4

Tactics

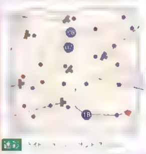
MISSION 03A GEMENA



支給品

Tactics

MISSION 04A YAHORENDE



支給品

Tactics

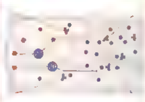
MISSION 05A CLOSED MINE



支給品

Tactics

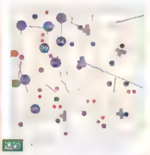
MISSION 06A BAMINGU



支給品

Tactics

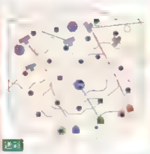
MISSION 07 FORT ZA US



支給品

Tactics

MISSION 08 FIGUIR



支給品

Tactics

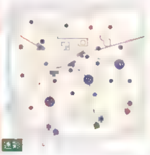
MISSION 09 EL ARBA



支給品

Tactics

MISSION 10A TOURBA PLANT



支給品

Tactics

パッタール商会の商品リスト

MISSION 12	MISSION 13A	MISSION 17A	MISSION 19A

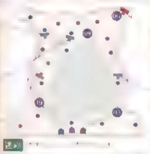
MISSION 11A SANGANA BEACH サンガナ海岸



支給品

Tactics

MISSION 12 SANGANA ROAD サンガナ海岸道路

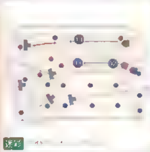


支給品

名称		評価
B.H Mk2		4
MAN-HOOD	3	4

Tactics

MISSION 13A ESCRAVOS



支給品

名称	評価

Tactics

MISSION 14A EAST LEKK

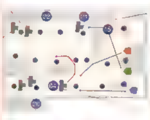


迷彩

支給品

Tactics

MISSION 15 NEWPORT Rd



迷彩

支給品

Tactics

MISSION 16 LEKKI NEWPORT

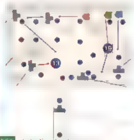


迷彩

支給品

Tactics

MISSION 17A LAGOS Is



迷彩

支給品

Tactics

MISSION 18A 4th BRIDGE



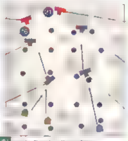
迷彩 ナイトグレイ

支給品

名称	個数

Tactics

MISSION 19A YABA



迷彩 ナイトグレイ

支給品

名称	個数

Tactics



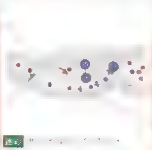


MISSION 20

MISSION 23

MISSION 27A

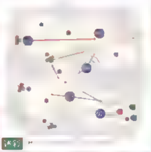
MISSION 20 Mt. ATAKOR



支給品

Tactics

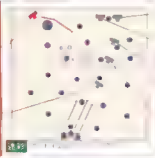
MISSION 21 Mt. TAHAT



支給品

Tactics

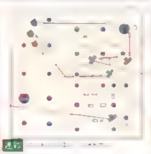
MISSION 22A AZOUA



支給品

Tactics

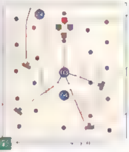
MISSION 23 TITAF



支給品

Tactics

MISSION 24A OASIS ADHIM



味方第4小隊

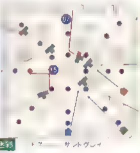
第2小隊

支給品	
名称	評価

Tactics

40 秒ほど必要

MISSION 25A KSABI ATTACK



第2小隊

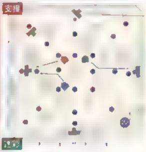
第1小隊

第5小隊

支給品	
名称	評価

Tactics

MISSION 26A KSABI DEFEND



第3小隊

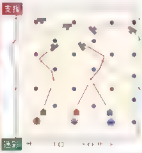
第4小隊

支給品	
名称	評価

Tactics

支援攻撃を活用する

MISSION 27A TARGET



第3小隊

第1小隊

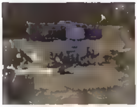
支給品	
名称	評価
BLYHOUND	無条件
APPER	無条件
ALSIES	無条件

Tactics

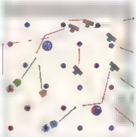
最短時間の2分で殺到

すると第1小隊と第2小隊

MISSION 28



MISSION 28 REGAR AIRPORT



支給品

名称	評価

Tactics

MISSION 29 GEOFACTORY



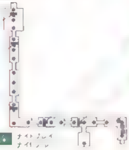
支給品

名称	評価

Tactics



MISSION 30 PASSAGEWAY

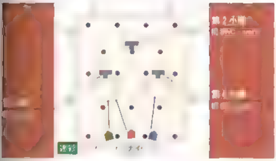


支給品

名称	評価

Tactics

MISSION 31 GEOPLANT

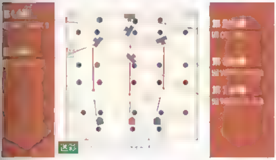


支給品

Tactics



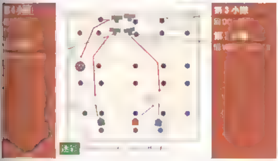
MISSION 32A TIMGAD



支給品

Tactics

MISSION 32B TIMGAD



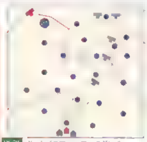
支給品

Tactics

Scenario 2 Mission Guide

Scenario 1のMISSION 20までの作戦評価を 平均3以上獲得していると、クリア後 分岐する。
ストーリーは第二章で終了となり、シンセミア小隊との直接対決前に完結をみる

MISSION 22B　AZOUA　アス ア



第4小隊

支給品

Tactics

Wで追い

MISSION 24B　OASIS ADHIM　アラ

	支給	評価	
GLANS	3	4	5

Tactics

場合は ミッションを2つ飛

MISSION 25B　KSABI ATTACK

※P.289 MISSION 25Aとデータは同じ

MISSION 26B　KSABI DEFEND

※P.289　MISSION 26Aとデータは同じ

MISSION 27B　TARGIT

第4小隊

支援



支給品

名称　評価

Tactics

Scenario 3 Mission Guide

MISSION 01から分岐し 第 章 終 となるScenario 分岐 最後

MISSION 03B GEMENA



第2小隊

第1小隊

第3小隊

第4小隊

支給品

Tactics

MISSION 04B YAHORENDE

MISSION 04Aとデータは同

MISSION 05B CLOSED MINE

Tactics



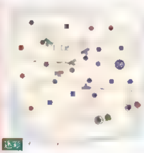
MISSION 06B BANINGL

支給品

Tactics

MISSION 10B TOURBA PLANT

第4小隊



第2小隊

支給品

Tactics

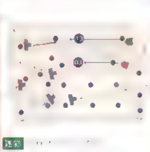
MISSION 11B SANGANA BEACH



支給品

Tactics

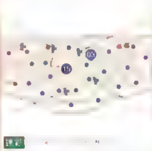
MISSION 13B ESCRAVOS



支給品

Tactics

MISSION 14B EAST LEKK



支給品

Tactics

MISSION 17B LAGOS Is



支給品

Tactics

MISSION 18B 4th BRIDGE

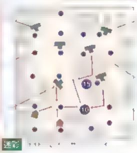


支給品

Tactics



MISSION 19B YABA



支給品

Tactics

Scenario 4 Mission Guide

Scenario3のMISSION 03Bから、さらに分岐する派生Scenario。ミッション数が最も少なく
ストーリーは第一章で終わる。マッコイを取り巻く物語は、ほとんど語られないまま

MISSION 04C YAHORENDE

MISSION 05C CLOSED MINE

支給品

Tactics

MISSION 10C TOJRBA PLANT

MISSION 10Bとデータは同

MISSION Completed

ALTERNATIVEのScenarioは4つ用意されている。2回目以降のプレイは
分岐を利用してクリアしていないルートに挑もう

FRONT MISSION ALTERNATIVE Data Bank

Altの戦闘システムはシリーズの他の作品とはずいぶん違うものになっている 兵装の入手方法は軍からの支給と[illegible] バックパックの機能、相当するボルトオンのみ、商人から購入することができる

Arms

Altに登場する兵器はWAPの前身にあたるWAWである パーツの組み換えは想定されておらず 胴部や脚部を含めた全体に耐久力が設定されている 当然交換用パーツもない ただ限定的ではあるが腕に武器を内蔵したWAWや、WAPの元祖といわれるシケイダも登場する ここでは友軍 敵軍として登場するWAWや その他の兵器をリストアップしている

凡例

TYPE 兵器の種類
- ●WAW＝Wander Wagenを指す
- ●大型＝ホバー胴。[illegible] 規格化されていない大型機動兵器
- ●多脚戦車＝[illegible] 開発され[illegible] 多脚を特徴とする小型兵器
- ●車両＝[illegible]
- ●[illegible]

耐久力 ユニットの耐久力 0になると破壊される

機動力 ユニットに設定された機動力 移動スピードや回避能力に影響する

ミッション ユニットが登場するミッション または支給されるミッションを番号で表す
【 】内は初登場時 搭乗しているキャラクター名とミッション番号

友軍 Allied Force

形式番号	名称	日本語名	TYPE	耐久力	機動力	ミッション
RJ-24	BLOODHOUND	ブラッドハウンド	WAW	1800	100	【ブル[illegible]ファーフィー 01】【ペニサト オノサ 05A 05B 05C】【マグナ[illegible]バスターナック[illegible]】
[illegible]	[illegible]	[illegible]	WAW	[illegible]	[illegible]	[illegible]
RJ-28	BLOODHOUND Mark2	ブラッドハウンド マーク2	WAW	3200	87	07~10A 12~18A 06B 10B 11B 13B 14B 05C
[illegible]	[illegible] Mark2 G	[illegible]	WAW	[illegible]	[illegible]	[illegible]
TRJ-24	BULLDOG	ブルドッグ	WAW	1800	100	06 08~10A 15 27A06B 10B 27B 10C
RJ-34	BULL SHOT	ブル ショット	WAW	3400	112	15 16 18A~21 23~25A 14B 17B 18B 22B 25B
RJ-35X	BULL SHOT Type X	ブル・ショット タイプX	WAW	4500	125	14A~21 14B 17B 18B
RJ-35S	BULL SHTO Type S	ブル・ショット タイプS	WAW	5500	100	22A~26A 22B 24B~26B
RJ-35R	BULL SHOT Type R	ブル・ショット タイプR	WAW	6300	112	22A 23 25A 26A 22B 24B 26B
FRJ-45	GREYHOUND	グレイハウンド	WAW	6000	138	27A
FRJ-48	GREYHOUND G	グレイハウンドG	WAW	6500	153	27A
FRJ-45T	GREYHOUND Type T	グレイハウンド タイプT	WAW	6000	138	[illegible]
SM-[illegible]	[illegible]	[illegible]号機	WAW	[illegible]	[illegible]	[illegible]
SM[illegible]	[illegible]	[illegible]号機	WAW	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]号機	WAW	[illegible]	[illegible]	[illegible]
TCK-010	TCK	TCK	大型	22000	125	17A 22A

敵軍 Enemy Force

形式番号	名称	日本語名	TYPE	耐久力	機動力	ミッション
LW-16D	WAAGE	ヴァーゲ	WAW	2400	81	27A 30 32A 27B 32B
LWU-16D	WAAGE PLUS	ヴァーゲ プルス	WAW	2800	74	07
LWS-16D	WAAGE VERSTARKUNG	ヴァーゲ フェアシュテルクング	WAW	3000	36	08 09
LWG-16D	WAAGE PLUS VERSTÄRKUNG	ヴァーゲ プルス フェアシュテルクング	WAW	3400	48	08 09
LWS-16DE	WAGE VERSTARKUNG 2	ヴァーゲ フェアシュテルクング ツヴァイ	WAW	3200	48	10A 10B 10C
LWG-16DE	WAAGE PLUS VERSTARKUNG 2	ヴァーゲ プルス フェアシュテルクング ツヴァイ	WAW	3800	81	10A 10B 10C
SW-Proto1	CHLORANTA TUNED DATURA	ダチュラ改 クロランタ	WAW	22000	106	19A 31
SW-Proto2	DISCOLOR TUNED DATURA	ダチュラ改 ディスカラー	WAW	26000	106	19A 31
SW-03	SCHUTZE	シュッツェ	WAW	3000	93	11A~15 17A 11B 13B 14B 17B 19B
[illegible]	[illegible]	[illegible]	WAW	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
SWG-03	SCHUTZE PLUS VERSTARKUNG	シュッツェ プルス フェアシュテルクング	WAW	5000	87	16 18A 18B
SWS-03E	SCHUTZE VERSTARKUNG 2	シュッツェ フェアシュテルクング ツヴァイ	WAW	4000	60	19A 20 19B
SWG-03E	SCHUTZE PLUS VERSTARKUNG 2	シュッツェ プルス フェアシュテルクング ツヴァイ	WAW	5500	93	19A 20 98
SWC-Proto1	BELLADONNA TUNED ATROPA	アトローパ改 ベラドンナ	WAW	20000	119	31
SW-03C	LOWE	レーヴェ	WAW	5000	112	20~22A 26A 22B 26B
SWU-03C	LOWE PLUS	レーヴェ プルス	WAW	5400	119	20~22A 26A 22B 26B
SWS-03C	LOWE VERSTARKUNG	レーヴェ フェアシュテルクング	WAW	6000	93	23~25A 24B 25B
SWG-03C	LOWE PLUS VERSTARKUNG	レーヴェ プルス フェアシュテルクング	WAW	7100	100	23~25A 24B 25B
SWS-03CE	LOWE VERSTARKUNG 2	レーヴェ フェアシュテルクング ツヴァイ	WAW	7600	108	28 29
SWG-03CE	LOWE PLUS VERSTARKUNG 2	レーヴェ プルス フェアシュテルクング ツヴァイ	WAW	8500	100	28 29
[illegible]	[illegible]	[illegible]	WAW	[illegible]	[illegible]	[illegible]
WAP-01R	Cicada R	シケイダ改	WAW	12000	132	23 27A 32A 27B 32B
DC-SL	URAGAN	ウラガン	G-WAW		—	32A 32B
TKS-04	PAUK	パウーク	多脚	4000	36	01~04A 12 13A 26 03B 04B 10B 13B 04C
TKS-04M	PAUK RAKETA	パウーク・ラキェータ	多脚	3500	38	03A 05A~09 14A 26A 03B 05B 06B 14B 26B 05C
[illegible]	PA[illegible]	[illegible]	多脚	[illegible]	[illegible]	[illegible]
THS-03	Dyugoni	ディウゴーニ	大型	30000	74	22A 22B
THS-08	Osiminog	オシミノーグ	大型	18000	100	25A 25B
SH-14	CHRYSALIDE	クリザリッド	車両	800	87	01~03A 03B 17A 17B
SHM-14	CHRYSALIDE FUSE	クリザリッド・フュゼ	車両	800	87	01~08 13A 16 25A 03B~06B 13B 04C 05C
AJM-2000	LUCANE	ルケーネ	車両	3000	60	04A 07 09 11A 16 17A 21 04B 11B 17B 04C

形式番号	名称	日本語名	TYPE	耐久力	機動力	ミッション
MHG-03	CORNAILLE	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
RADAR	RADAR	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

Other Arms

その他の兵器

その他の兵器としてここで挙げているものは、戦闘に関与するユニットとしてではなく、ゲーム中のムービーシーンや、ゲームの設定上にのみに登場する兵器である。実際に戦うことはない。31式甲式レールキャノンは、31式1号機から31式3号機までが合体したもの。名称に「~RED EYE」のサフィックスを持つのは、サフィックスなしの機種の偵察型となっている。

凡例

TYPE 兵器の種類
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]

Demo [illegible]

形式番号	名称	日本語名	TYPE	Demo
[illegible]	BLOODHOUND RED EYE	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

Weapons

WAWは武器を右腕や左肩 背中に装備することができる 盾は左腕に装備する WAPと違って腕に内蔵されたパンチや格闘武器は存在せず、できるのは近・遠距離攻撃のみである。なお、ボルトオンはバックパックと同様に機能を補強するための装置だが、WAWの場合左背面に武器を装備するので、右の背面にボルトオン専用のジョイント機構が用意されている

凡例

TYPE	武器の種類 ●MG＝マシンガンおよびガン系 ●MS＝ミサイル系 ●CN＝キャノン系 ●GN＝グレネード系 ●RK＝ロケットランチャー系 ●Etc＝その他の武器 ●SH＝シールド ●Bolt-on 1＝[illegible] ●Bolt-on 2＝赤外線抑制装置 ●Bolt-on 3＝火器管制システム ●Bolt-on 4＝ナイトスコープ ●Bolt-on 5＝予備弾倉 ●Bolt-on 6＝[illegible] ●Bolt-on 7＝スモ[illegible]
攻撃	弾1発あたりの攻撃力を表す
回数	リロードなしに発射できる弾数を表す
命中	攻撃の命中率を表す 単位はパーセント
レンジ	その武器の最小射程と最大射程を表す 射程1が約12メートルに相当する
弾数	その武器の弾数を表す ∞ は弾切れなし
リロード	弾を撃ちつくした後 再装填するためにかかる時間を表す 単位は秒
耐久力	パーツの耐久力 0になると破壊される
機動力補正	装備したとき ユニットの機動力に与える影響
カウンタ	購入するために必要なカウンタ（作戦報酬）の値
命中率補正	そのパーツを装備または使用したときに 命中率に与える影響 赤外線抑制装置は敵の命中率 火器管制システムおよびナイトスコープ（夜間のみ）は装備ユニット自身の命中率 スモークディスチャージャーは敵 味方双方の命中率に影響を与える
効果範囲	そのパーツの効果が及ぶ範囲 射程と同じく効果範囲1が約12メートルに相当する
追加弾数	追加で携帯できる弾数
効果時間	スモークディスチャージャーの効果が発揮される時間 単位は秒
Map	登場するミッション またはパンタール商会で購入できるミッションを番号で表す [ ]内は初登場時にその武器を装備しているキャラクター名と ミッション番号

アームウェポン Arm Weapon

形式番号	名称	日本語名	TYPE	攻撃	回数	命中	レンジ	弾数	リロード	ミッション
WEP MG[illegible]	[illegible]IN	[illegible]	MG	5	[illegible]	8	[illegible]	[illegible]	1	[illegible]
WEP MG[illegible]	WHANG	ワ[illegible]	MG	[illegible]	4	6	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible] 5A 6B [illegible]
WEP [illegible]	[illegible]	[illegible]	MG	[illegible]	[illegible]	4	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible] [[illegible] 5B 5C]
WEP MG[illegible]	BANGER	バンガ	MG	[illegible]	4	4	[illegible]	[illegible]	[illegible]	15A [illegible] [[illegible]] 56
WEP MG4	ROOSTER	ルースタ	MG	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
WEP [illegible]	RAMBL[illegible]	[illegible]	MG	[illegible]	3	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
WEP [illegible]	[illegible]	[illegible]	MG	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	1	[illegible]
WEP [illegible]	[illegible]	[illegible]	MG	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
WEP MG[illegible]	[illegible]	[illegible]	MG	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
WEP [illegible]	BUSHBEATER	ブッシュビータ	MG	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[[illegible]] [illegible] 06A 04B 05B 14C
WEP [illegible]	PRONG	[illegible]	MG	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible] 6B [illegible]
WEP [illegible]	DINK	ディンク	MG	18	36	74	0-1	∞	3	20〜22A
WEP [illegible]	[illegible]	[illegible]	MG	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
WEP [illegible]	[illegible]	[illegible]	MG	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
WEP [illegible]	[illegible]	[illegible]	MG	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
WEP [illegible]	[illegible]	[illegible]	MG	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	MG	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
WEP GGUN6	DANG	ダン	MG	30	4	82	0-1	∞	1	11A〜15A [illegible]
WEP GMG12	JOINT	ジョイント	MG	30	28	76	0-1	∞	1	31
WEP GGUN7	FAG	ファグ	MG	37	2	82	0-1	∞	1	[illegible]
WEP [illegible]	[illegible]	[illegible]	MG	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
WEP GGUN9	GADGET	ガジェット	MG	42	3	82	0-3	∞	3	27A
WEP GGUN10	DEAD STICK	デッドスティック	MG	62	4	84	0-2	∞	1	25A 27A 31 24B 26B
WEP GGUN11	J.T	ジェーティ	MG	62	4	86	0-3	∞	2	31
TRW MIS1	BUGLE	バグル	MS	60	2	78	0-2	∞		17A 22A
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

バックウェポン Back Weapon

形式番号	名称	日本語名	TYPE	攻撃	回数	命中	レンジ	弾数	リロード	ミッション
WEP GCANON1	BLUE VEINER	[illegible]	CN	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	4	4	[illegible]
WEP GCANON2	BONER	[illegible]	CN	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[[illegible]] [illegible]
WEP [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
WEP [illegible]	PHALLUS	ファラス	CN	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
WEP GRENADE1	WHOPPER	ホ[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
WEP [illegible]	WICK	ウィ[illegible]	GR	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	06A [illegible] 10B
WEP [illegible]	[illegible]	[illegible]	GR	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	4	[illegible]
WEP [illegible]	HAMMER	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	4	[illegible]
WEP GRENADE5	[illegible]	[illegible]	GR	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	4	[illegible]

形式番号	名称	日本語名	TYPE	攻撃	回数	命中	レンジ	弾数	リロード	ミッション
[illegible]	[illegible]	[illegible]	MS	[illegible]	[illegible]	85	[illegible]	[illegible]	[illegible]	13A [illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	MS	[illegible]	[illegible]	85	[illegible]	[illegible]	[illegible]	13A [illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	MS	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	MS	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	3	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	MS	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	MS	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible] 22B [illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	RK	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible] DONG	[illegible]	RK	[illegible]	3	50	[illegible]	[illegible]	[illegible]	22A [illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	RK	[illegible]	[illegible]	45	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

シールド Shield

形式番号	名称	日本語名	TYPE	耐久力	機動力補正	ミッション
[illegible]	[illegible]	[illegible]	SH	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	5	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	SH	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	5	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	SH	3400	-5	[illegible] 14B
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	DIAPHRAGM [illegible]	ダイアフラーム・イオタ	SH	4700	-5	24A 26A 24B 26B
KA-S10	FALSIES	フォールシーズ	SH	4800	0	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

ボルトオン Bolt on

形式番号	名称	日本語名	TYPE	カウンタ	回数	命中	レンジ	命中率補正	効果範囲	追加弾数	機動力補正	弾数	効果時間	ミッション
[illegible]	[illegible]	[illegible]	Bolt-on_1	15000	4	15	2	[illegible]	—	—	—	[illegible]	[illegible]	13A 18A 20A 23A 27A [illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	Bolt-on_1	30000	8	15	2-3	—	—	—	—	—	[illegible]	20A 23A [illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	Bolt-on_1	50000	8	30	2-3	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	23A [illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	Bolt-on_5	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible] 28
[illegible]	[illegible]	[illegible]	Bolt-on_5	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	Bolt-on_5	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible] 28
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

FRONT MISSION 1ST

システム&ミッション解説

システム解説

シリーズの原点である1STのゲームシステムは以後の作品のベースとなるものだが、いわゆるドット絵で表現された2D作品であるため、その他の3D作品とは異なる部分が多い。

2つのシナリオを選択

PS移植版の1STにはOCU編とU.S.N.編の2本のシナリオが用意されており、新規でゲームを始める際にどちらをプレイするか選択できる。O.C.U.編はSFC版と同じシナリオで、U.S.N.編はPS版で追加されたシナリオである。基本的なゲームシステムは共通しているが、U.S.N.編はミッション数や加入するキャラクターの人数が少なく、全体的にコンパクトかつ難易度が高めの構成になっている。また、OCU編にはない修理用バックパックや遠近両用ライフルなどが追加されており、それらもU.S.N.編の特徴となっている。



[illegible]

戦利品の有無

[illegible] 敵ユニットを撃破すると戦利品として「WAP」や武器、アイテムなどを入手できる。[illegible] U.S.N.編 [illegible] OCU編 [illegible] U.S.N.編 [illegible]



[illegible]

UNIT

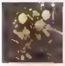
ユニット

ユニットの分類

1STに登場するユニットは、大まかに分類すると右の8種類となる。プレイヤーユニットとなるのはWAPと補給車で、他はすべて敵ユニットとして出現。WAP以外のユニットは、ボディパーツのみで構成されているのが特徴だ。

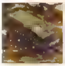
敵ユニットのWAPは同じ機体名であっても、ミッションごとに機体を構成するパーツや装備品が異なっている。両腕、両肩に武器を装備している場合は、右腕・肩の武器を優先的に使用する傾向がある。素手の場合でも、強力なパンチ機構を持つ腕部パーツを装備していることがあるので、注意が必要だ。なお、攻撃ヘリは航空ユニットだが、攻撃する際に特に制約は受けない。格闘攻撃も命中するので、他のユニットと同様に扱えばいいだろう。

ユニットのタイプ分け



WAP

[illegible]



補給車　Big Born など

[illegible]



装甲車　LIGHT TANK など

[illegible]



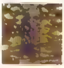
戦車　MBT

[illegible]



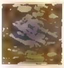
攻撃ヘリ　AAH34c など

[illegible]



哨戒台　OUTPOST

[illegible]



砲台　LONG FORCE など

[illegible]



大型機動兵器

[illegible]

ユニットの移動力

ユニ[illegible]トの移動力は脚部パーツの移動力を基準として、マ[illegible]プの地形と段差の影響を受ける。マ[illegible]プの地形には進入に必要な移動力が設定されており、1マスごとにユニットの移動力からマスの必要移動力を差し引いていき、移動範囲が決められる。段差も同様に、1段ごとに移動力が1必要となる。また、障害物があるマスや敵ユニットがいるマスには進入できず、迂回して進むことになる。

脚パーツのタイプによる移動特性

1STではレッグ（2脚[illegible]）、[illegible]タイヤ[illegible]脚部パーツが登場する。それぞれ、[illegible]状況によって脚のタイプを選択するのもセットアップのコツといえる。特に注意したいのは、段差の踏破性能の差だ。レッグなら2段まで上下[illegible]ミッションではかなりもたついてしまう。

余剰出力と移動力の関係

機体に余剰出力（出力−総重量）がある場合、その10%が移動力に加算される。例えば脚パーツの移動力が14で、出力100−重量75[illegible]実際の移動力は16となる。[illegible]制限のある[illegible]ンなどでは、装備を絞り込んで[illegible]移動力を増加させるセットアップが有効だ。



実際の移動力は[illegible]Pの値が、実際の移動力を表示[illegible]

攻撃と防御

攻撃には格闘、近距離、遠距離の3タイプがあり、使用する武器によってタイプが決まる。攻撃可能範囲は、格闘攻撃と近距離攻撃が1マス隣接、遠距離攻撃が武器の射程の最短距離以上離れた位置からとなる。また、遠近両用の武器は、攻撃する距離によって近距離と遠距離の扱いが変化する。

遠近両用武器の攻撃可能範囲



遠近両用武器の射程は1〜4マス。敵に隣接[illegible]攻撃[illegible]近距離攻撃、1マス以上離れた位置から攻撃した場合は遠距離攻撃扱いとなり、影響する能力や獲得経験値が変化する

反撃

格闘か[illegible]攻撃を[illegible]場合は、反撃が可能。腕部パ[illegible]ツが両腕とも健在なら、左右ど[illegible]の武器を選んで反撃できる。基本的に格闘より近距離攻撃の方が先に攻撃できるので、敵の格闘攻撃に対しては近距離で[illegible]

防御

遠距離攻撃を受けた場合や、反撃を行わない（行えない）[illegible]行動をとる。シールドを装備している場合は、シールド[illegible]能。ただし、両腕が破壊されている場合は防御を行えない。[illegible]攻撃回避という概念はなく、攻撃が命中するかどうかの判定になる。

CHARACTER

キャラクター

キャラクターの能力

キャラクターは格闘、近距離、遠距離、防御の4つの能力を持ち、これらがユニットの性能に反映される。各能力には個別に経験値が設定されており、上限を9999として、獲得した経験値がそのまま能力の向上に繋がっている。また、各能力の経験値の合計が規定値に達することでキャラクターがレベルアップ。レベル自体は能力に影響を及ぼさないが、ボーナス経験値の獲得やスキルの習得に関係する。敵パイロットにも同様の能力が設定されており、敵ユ[illegible]ットの戦闘能力に影響を与えている（レベルアップはしない）。

経験値の獲得

ユニットが戦闘を行うと、キャラクターは戦闘時の行動に準じた能力の経験値を獲得する。格闘攻撃を行えば、格闘の経験値を得るということだ。獲得できる経験値は、攻撃の成否と与えたダメ[illegible]ジの量で判定される。防御時は、キャラクターごとにミッション開始時のAgilityの経験値を基準とした[illegible]ールドを使用して防御[illegible]は、獲得経験値が半減する。また、敵ユ[illegible]トのパーツを破壊[illegible]は、経験値にボーナスが加算される。両腕と脚をすべて破壊してからボディを破壊するのが、効率的な経験値獲得法だ。

キャラクターの能力

LV	レベル	[illegible]の成長度を表す。[illegible]が規定[illegible]達することで[illegible]
Fight	格闘攻撃	[illegible]
Short	近距離攻撃	[illegible]
Long	遠距離攻撃	[illegible]
Agility	防御	防御時のダメージを軽減する能力を表す。シールド[illegible]通常防御を選択した場合[illegible]

スキルの種類と習得

スキルは全部で7種類。レベルアップ時に、各能力の経験値がスキルの習得に必要な値まで達していると、その能力ごとにスキルを1つ選んで習得することができる。習得できるスキルの種類と、習得に必要な経験値、習得できるスキルの最大数はキャラクターによって異なっている。



攻撃 [illegible] 選択

スキルレベルと発動率

スキルにはそれぞれスキルレベルが設定されており、スキルが発動した際にランダムでレベルアップする。スキルレベルが上がると発動率が高まるほか、Speedは発射弾数が増加、GuideとDuelは攻撃の命中率が向上する。スキルレベルはLv 1～Lastの4段階あり、Lv 1からLv 3までは一定確率でレベルアップする。しかし、Lv 3からLastへのレベルアップ確率は約2000分 [illegible] くな [illegible] 低 [illegible] 闘技場 [illegible] も [illegible] プするので、Lastを狙う場合は利用するといい

スキルの種類

タイプ	スキル名		効果	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Last
格闘	Stun	スタン	敵を行動不能状態にする。効果の解除は毎ターン、ランダムで判定される	40%	60%	[illegible]	[illegible]
	Double	[illegible]	[illegible] 格闘武器装備時に発動 [illegible] 連続攻撃する	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	First	ファースト	必ず先制攻撃になる	40%	60%	80%	100%
近距離	Duel	デュエル	攻撃するパーツを選択できる。ただし命中率は低下する	100%	100%	100%	[illegible]
	Switch	スイッチ	両腕に近距離武器を装備時に発動。もう一方の腕で連続攻撃する	30%	50%	[illegible]	[illegible]
	Speed	[illegible]	マシンガンかショットガン装備時に発動。レベルごとに発射数が1ずつ増える	50%	[illegible]	[illegible]	[illegible]
遠距離	Guide	ガイド	攻撃する敵のパーツを選択できる。ただし命中率は低下する	100%	100 [illegible]	[illegible]	[illegible]

キャラクターの成長傾向と習得可能スキル（O.C.U.編）

成長＝成長率をA～Eの5段階で評価
習得可能スキル＝数字はスキルレベル、色文字は習得済み
必要経験値＝スキルの習得に必要な経験値

名前	能力	成長	習得可能スキル	必要経験値
ロイド	格闘	C	スタン／ファースト／ダブル	700-1900-3500
	近距離	C	デュエル／スピード／スイッチ	2000-5000-7000
	遠距離	C	ガイド	1500-6000
	防御	C	最大習得数：5	
サカタ	格闘	E	スタン／ファースト／ダブル	1000-2300
	近距離	A	デュエル／スピード／スイッチ	2500-5500-8500
	遠距離	D	ガイド	2000-7000
	防御	[illegible]	最大習得数：5	
ナターシャ	格闘	[illegible]	スタン／ダブル	1000-2200-3600
	近距離	B	[illegible]	3100-5[illegible]-7[illegible]
	遠距離	C	[illegible]	[illegible]
	防御	D	最大習得数：5	
キース	格闘	C	ダブル	1200-3000
	近距離	B	[illegible]	2000-5[illegible]
	遠距離	C	ガイド	2000
	防御	E	最大習得数：5	—
JJ	格闘	D	スタン／ファースト／ダブル	900-2000-3600
	近距離	B	[illegible]	[illegible]
	遠距離	[illegible]	[illegible]	2500
	防御	C	最大習得数：5	
フレデリック	格闘	[illegible]	[illegible]	3000-9000
	近距離	D	スピード／スイッチ	5000-7000
	遠距離	D	[illegible]	6000
	防御	A	最大習得数：4	
ヤン	格闘	B	[illegible]	[illegible]
	近距離	C	デュエル／スピード／スイッチ	3000-5000-7000
	遠距離	E	ガイド	2200
	防御	D	最大習得数：3	—
ホール	格闘	D	スタン	3000-4000-5000
	近距離	D	デュエル／スイッチ	3000-5000
	遠距離	A	ガイド	1500
	防御	D	最大習得数：4	—
アルター	格闘	B	[illegible]ト／ダブル	500
	近距離	B	デュエル／スイッチ	4000-7000
	遠距離	D	ガイド	1700
	防御	E	最大習得数：3	

名前	能力	成長	習得可能スキル	必要経験値
ハンス	格闘	C		
	近距離	D	デュエル／スピード／スイッチ	2900-5900-7900
	遠距離	B	ガイド	900
	防御	C	最大習得数：[illegible]	
グレゴリオ	格闘	A	スタン／ファースト2／ダブル2	500-1800-3000
	近距離	C		
	遠距離	E		
	防御	D	最大習得数：3	
モーノー	格闘	D	スタン／ファースト／ダブル	1200-5500
	近距離	[illegible]	[illegible]	4000-6[illegible]
	遠距離	[illegible]		
	防御	B	最大習得数：4	
ホビー	格闘	D	スタン／ダブル	1300
	近距離	B	[illegible]	[illegible]
	遠距離	B	ガイド	1500
	防御	D	最大習得数：4	
ボルンガ	格闘	C	スタン／ファースト2／ダブル	800-2200
	近距離	C	スピード	3000-6000
	遠距離	[illegible]		
	防御	C	最大習得数：3	
イービン	格闘	[illegible]	[illegible]	2000-3500
	近距離	B	スピード	4000-4500
	遠距離	C	ガ[illegible]	2600
	防御	D	最大習得数：4	
ゲンツ	格闘	C		
	近距離	C	デュエル／スイッチ／スピード	30[illegible]
	遠距離	C	ガイ[illegible]	[illegible]500
	防御	C	最大習得数：2	—
ラルフ	格闘	B	スタン／ダブル	
	近距離	C		
	遠距離	D	ガイド	2000
	防御	E	最大習得数：2	—
ピウィー	格闘	D		
	近距離	B	—	—
	遠距離	D		
	防御	B	最大習得数：0	

キャラクターの成長傾向と習得可能スキル（U.S.N.編）

成長：[illegible]〜Eの5段階で評価　習得可能スキル：[illegible]スキルレベル　[illegible]は習得済み　必要経験値：[illegible]

名前	能力	成長	習得可能スキル	必要経験値
ケビン	格闘	C	[illegible]	1□0 2□00 3500
	近距離	C	[illegible]	1800 4800 □000
	遠距離	C	[illegible]	200□
	防御	C	最大習得数 [illegible]	
サンタ[illegible]ス	格闘	D	[illegible]	[illegible] 2300 3800
	近距離	B	[illegible]	60□ 4500 6500
	遠距離	D	[illegible]	2000
	防御	C	最大習得数 [illegible]	
マシュー	格闘	B	[illegible]	[illegible] 3500
	近距離	C	[illegible]	[illegible] 8000
	遠距離	D	ナイト	[illegible]
	防御	[illegible]	最大習得数 5	
[illegible]ル	格闘	C	[illegible]	1000 2200
	近距離	[illegible]	[illegible]	[illegible] 5000 [illegible]
	遠距離	[illegible]	[illegible]	1900
	防御	B	最大習得数 4	

名前	能力	成長	習得可能スキル	必要経験値
ウォン	格闘	C	スタン／ファースト／ダブル	800 2000
	近距離	D	[illegible]	3500
	遠距離	B	[illegible]	[illegible]
	防御	E	最大習得数 [illegible]	
[illegible]ーナ	格闘	F	[illegible]	3000
	近距離	A	[illegible]	4800 6500
	遠距離	D	[illegible]	300□
	防御	D	最大習得数 [illegible]	
ケ[illegible]タ	格闘	C	[illegible]	[illegible]200 3500
	近距離	D	[illegible]	5000
	遠距離	D	[illegible]	300□
	防御	C	最大習得数 [illegible]	

ITEM

アイテム

アイテム活用法

味方のNPCユニットを護衛したり、敵の数が多く戦力差が大きい場合などには、右表のようなアイテムを活用するといい。中でも、序盤から最終ミッションまで使い勝手がいいのがFlashだ。これは敵の移動や攻撃を制御できるだけでなく、攻撃が命中しやすくなる効果もある。また防御力が高くHPも多い大型機動兵器やトリスコルのレイヴンと対戦する際には、防御力を低下させるAcid Bombが最適。動きを止めるFlashと併せて使用すれば、呆気ないほど簡単に倒せる。

アイテムを活用して経験値を入手

射出するタイプのアイテムを使用すると、対象に関わらず遠距離攻撃の経験値（Long）を獲得できる。資金に余裕があれば、安価なFlashの[illegible]対象とするChaffを大量に購入しておき、補給車の装備変更コマンドを利用してアイテムを補充しながら続けて使用すれば、遠距離攻撃の経験値を稼ぐことが可能だ。

アイテムの種類

アイテム名	対象	効果	価格
Repair S	[illegible]	[illegible]を選択[illegible]50回復	50
Repair M	自分	[illegible]を選択[illegible]回復	100
Repair L	自分	[illegible]を選択[illegible]回復	[illegible]
Repair SP	自分	[illegible]を選択[illegible]400回復	400
B.A Mine	マス	地雷を[illegible]	120
Flash	敵	[illegible]	[illegible]
Chaff	味方	遠距離攻撃を受けた場合[illegible]命中率が50[illegible]低下	200
Smoke	敵	[illegible]攻撃の命中率[illegible]低下	[illegible]
Acid Bomb	敵	[illegible]防御力[illegible]低下	[illegible]00

Flash、Chaff、Smoke、Acid Bombは[illegible]アイテム[illegible]範囲[illegible]対象[illegible]性能[illegible]射程距離を伴[illegible]

TACTICS

補給車を利用した経験値稼ぎ

[illegible]に補給車が出現するミッションでは、[illegible]ユニットの行動[illegible]を利用して効率よく経験値を獲得し、キャラクターを強化することができる。特に補給車が出現するミッションが[illegible]に少ないU.S.N.編では、チャンスを逃がさずに経験値を稼いでおきたい。

パーツ破壊ボーナスを稼ぐ

[illegible]に補給車がいる場合、[illegible]ユニットは[illegible]パーツを破壊されると補給車へ向かい、パーツを修理しようとする。この行動パターンを利用して、「Guide」や「Duel」でボディ以外のパーツを破壊。敵が補給車に[illegible]したら、次のターンに修理されたパーツを狙って再び破壊。これをくり返せば、パーツ破壊ボーナスの経験値を効率よく獲得できる。ス[illegible]ボディ以外のパーツに命中すれば同様の経験値を得られる。

Agilityの経験値を稼ぐ

[illegible]の補給車からの攻撃を受けることで、防御の経験値（Agility）を稼ぐことができる。補給車以外の[illegible]でも可能だが、ダメージが大きくなると撃破される危険があるため、攻撃力が低い補給車が適している。なお、防御する際はシールドを使わずに防御を行うと、より多くの経験値を獲得できる。U.S.N.編では補給車が出現するミッションが少ないので、[illegible]どで代用しよう。



[illegible]の[illegible]はミッションが[illegible]変わらないため、[illegible]に注意すること。

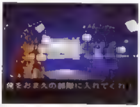
FRONT MISSION 1ST O.C.U.Side Simple Advance Chart

1STにはストーリーの分岐はなく、ミッションをクリアしていくことで素直にシナリオが進行する。多少、シナリオを進行させるためのイベントが用意されているが、行動に迷うほど複雑なものではない。O.C.U.編の特徴としては部隊に加わるキャラクターの多さが挙げられる。必ず仲間に加わるものが11名（主人公のロイドを除く）、イベント、よって任意に仲間にすることができるものが6名で、ロイドを含めて総勢で18名の大所帯だ。インターミッションでは機体のセットアップに加え、これらの仲間を集める作業も必要となる。

Summary of Story

O.C.U. [illegible] 編成 [illegible] WAP開発企業による非人道的な研究 [illegible] が行われており、物語の各所 [illegible] 大きなうねりに流されるまま、主人公ロイド率いるキャニオンクロウは [illegible] 各地を転戦。紛争終結後は平和調停軍として、反政府組織「ハフマン [illegible]」を追うが、生体コンピュータ開発の陰謀が明かされると、ロイドは軍を離反して独自行動を取り、キャニオンクロウの面々もそれに従う。後半は平和調停軍に追われる立場となり、ロイドを中心とした個々の心情が、部隊を動かす原動力となっていく。





[illegible]

Chart Start / Story Guide

- **M01** 威力偵察 — ラーカス事件 2090年 [illegible]
- **M02** 味方機救出 — IN サカタ [illegible]
  - キャニオンクロウ編成 209 年 [illegible]
- **M03** 運搬物資回収 — IN フレデ [illegible]
  - [illegible]
- **M04** 輸送車護衛
  - [illegible] — IN ヤン ヒウィー アルタ
  - [illegible]
- **M05** 病院調査
  - [illegible] — IN ネール
- **M06** 対空車両殲滅 — フリーダム奪還作戦 [illegible]
- **M07** 敵防衛線突破
- **M08** 市街地攻略 — IN ハンス
  - [illegible] — IN グレゴリオ
- **M09** 基地施設補給調査 — IN モーリ
  - [illegible]
- **M10** 補給部隊強襲
  - [illegible] 違反を犯して出撃したキャニオンクロウ [illegible] であるメール河に駐屯 [illegible] 部隊を排除するのが [illegible]
- **M11** 河川守備隊殲滅
  - [illegible] — IN ナヒー ナルンカ

- M12 輸送列車爆破
- M13 奇襲部隊迎撃
- M14 脱走者確保 — IN イーヒン
- OCU駐屯地
- M15 要塞攻略
- M16 都市制圧
- M17 民間ヘリ護衛
- M18 敵残存部隊追撃
- フォートモーナス
- M19 内通者調査
- M20 テロリスト部隊迎撃
- M21 テロリスト部隊強襲 — OUT フレデリック

フォートモーナス侵攻作戦

[illegible] クロウは要塞に取り付[illegible] [illegible] 最新鋭の大型機動兵器で待ち構え[illegible]

[illegible] 時間の問題とな[illegible] OCU軍は残存兵力の追撃戦[illegible]

第2次ハフマン紛争終結

[illegible]

- M22 敵アジト襲撃 — [illegible]
- IN フレデリック / OUT [illegible] / IN ケンジ
- M23 秘密工場潜入
- M24 兵工場探索
- 武器商人キャンプ

カレ[illegible]ハイス

[illegible] イスを、自分の機体に移し替える

- M25 敵強襲部隊迎撃 — IN [illegible]
- M26 潜伏地確保
- ルービティス
- M27 包囲状態脱出

サカタインダストリィ追跡

[illegible]

- ルービティス
- M28 要人追跡

最終決戦

[illegible] 地下工[illegible] そこには B型ヴァイス [illegible] S型ヴァイスに転用され [illegible]

- M29 飛行場急襲
- M30 地下基地襲撃

End

Epilogue

明かされた真実

ロ[illegible]ス島の大爆発は、テロ組織である「ハフマンの魂」の集団自決と公表された。しかし、フレデリックが紛争の真実を暴露する手記を出版すると、国際問題としての追及が行われ始め、OCUとUSNは報道の一部を真実と認めたが、首謀者とされるサカトラ共和国は、頑なに否定し続けている。

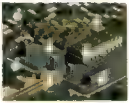
キャニオンクロウ解散そして再結成

キャニオンクロウのメンバーは、それぞれの思いを抱えて散って行った。ロイドはハフマン島[illegible] 戦い続ける道を選択する。一旦[illegible]キャニオンクロウだが、ロイドとゲンツがPMO[illegible]、再び戦地に戻ると、かつての仲間が駆けつける。キャニオンクロウの再結成。彼らは同じ志を持って、共に戦う道を選んだ

Walkthrough Mission

OCU編は全般的にオーソドックスで、ターン制限などのギミックは少ない。特定の敵を撃破することで武器やパーツを入手できたり、一部の戦場マップにアイテムが隠されているのが特徴だ

MISSION 01



Map Data

Unit Select

Player Units

Unit	Weapon			Lv
Shrike Reid	MG	—	MS	1
Roid Sakata	RF	—	—	1
NITH	MG	—	RK	1

NPC Units

Enemy Units

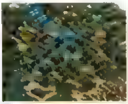
TYPE11 DS Dracoll	KN	MG	40
GUST×2	MG	MG	1
CALM×2	—	— MS	1

Clear Bonus

Tactics

するこ と。なお、OCU兵士はこのユニットなので、…を与える必要はない。最初、OCU兵士でミサイル攻撃をしてから、ロイドとサカタで撃破していくパターンで、…

MISSION 02



Map Data

Unit Select

Player Units

Roid Sakata	RF	—	—	1
PrimeRose Natalia	MG			1
Maherry Keith	MG	—	MS	1
Hunter	RF			1

NPC Units

Enemy Units

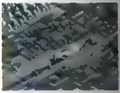
ZOLA	MG	MS
CALM×5	MG	—

Clear Bonus

Tactics

サカタは状況を見て加勢する … HPが少なくなったら全員で攻撃して撃破する …

MISSION 03



Map Data

Unit Select

Player Units

NPC Units

Enemy Units

PABOTTE

Clear Bonus

CALM

Tactics

フレディ … 受けると … 撃破 … PABOTTE … EGRET RK … EGRETの純弾数は1発なので … 回避されればOK …

各項目の内容

Map Data

Unit Select

Player Unit

Weapon

NPC Unit

Enemy Unit

Player

Clear Bonus

Tactics

Intermission

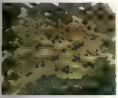
Intermission

BARINDEN

シナリオ進行チャート

NEW MILGAN

MISSION 04



Map Data

Unit Select

Player Units

NPC Units

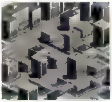
Enemy Units

Clear Bonus

Tactics

1台の輸送車は　2ターン目にマッ
……
ら敵が接近してくるので、チームを
……
一方は防御線で護衛　先のミッション
……を、へEGRETを活用しよう。ちな
みに、輸送車が1台でも撃破されると
……

MISSION 05



Map Data

Unit Select

Player Units

NPC Units

Enemy Units

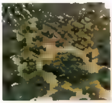
Clear Bonus

鹵獲品	GALVO⇒Repair S アイテム	
	GALVO⇒Repair M アイテム	
	HUSKEY MkIII⇒HUSKEY MkIII 右腕	
	HUSKEY Mk	

Tactics

3ターン目に敵の輸送車が出現し、……では歯が立たない。パーツを破壊され……める。トリスコルに近づくと危険なので　1機ずつ確実に撃破した方がいい。なお、NPCのボールは　撃破されても……おいてOK。

MISSION 06



Map Data

Unit Select

要員人数	8　+2
出撃可能数	9
強制出撃	ロイド　ビウィ

Player Units

Unit	Weapon	LV

NPC Units

Enemy Units

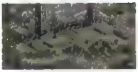
Clear Bonus

クリア報酬	5000
撃破ボーナス	4485
鹵獲品	HUSKEY Mk IV⇒EMPIRE　R
	GALVO SV⇒GALVO SV
	ZIGLE 68⇒Repair S　アイテム

Tactics

10ターン以内に3台の対空車両を撃……っていてもいい。マップ左手にいるMis……している。これに集中攻撃されるとダメージが大きいので　接近して近距離攻撃に持ち込むこと。FlashやChaffを……撃の回避に活用するといいだろう。

MISSION 07



Map Data

Unit Select

要員人数	8　+2
出撃可能数	9
強制出撃	ロイド　ビウィー

Player Units

Unit	Weapon

NPC Units

Enemy Units

Clear Bonus

鹵獲品	Milligan⇒EGRET　R
	GALVO SV

Tactics

「地獄の壁」は攻撃力と防御力が高……大きくなるばかり。まずはEGRETで1……Flashで動きを止めるパターンで戦う。地獄の壁は格闘　近距離　遠距離各1機ずつ特徴が分かれているので　遠距離……いく。他のMissilerは後回しでいい。

MENASA

シナリオ進行チャート

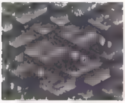
GREY ROCK

シナリオ進行チャート

ボールを仲間に加える

アルダーを仲間に加える

MISSION 08



Map Data

Unit Select

Player Units

NPC Units

Enemy Units

Clear Bonus

Tactics

NTON は遠距離攻撃を集中させて倒す。近距離攻撃が強力なので、接近戦ではFlashやSmokeを活用しよう。先にTONを撃破すれば、敵の補給車を利用して経験値稼ぎがしやすい。

MISSION 09



Map Data

Unit Select

Player Units

NPC Units

Tomy Maury

Enemy Units

Clear Bonus

Tactics

撃破されると…2500HSになる。モー…攻撃を…かけようとするので、先回りして敵を撃破しておかないと、すぐにやられてしまう。個々の敵はさほど強くないので、チームを分散させて近寄ってくる敵から積極的に撃破していこう。

MISSION 10



Map Data

Unit Select

Player Units

NPC Units

Enemy Units

Clear Bonus

Tactics

モーリーはマップ右の…進み…のCommander Missuer、…ので…をチェックしておくこと。全般的に遠距離攻撃を受ける機会が多いので、アイテムのChaffを用意しておくといいだろう。なお…補給車…出現するので、経験値稼ぎができる。

MISSION 11



Map Data

Unit Select

Player Units

NPC Units

Enemy Units

Clear Bonus

Tactics

…距離攻撃を中心に敵のパーツを…補給車へ退却させる…「GRC…

Intermission

FREEDOM

パスカが仲間入り

フランコ・ノオを仲間に加える

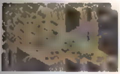
FREEDOM

モーリーが仲間入り

PESETA

ボビーとボルノカを仲間に加える流れ

MISSION 12



Map Data

Unit Select

Player Units

NPC Units

Enemy Units

Clear Bonus

Tactics

[illegible]

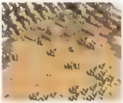
隠しアイテムの入手場所

1 2

3 4 5

[illegible]

MISSION 13



Map Data

Unit Select

Player Units

Unit	Weapon	LV

NPC Units

Enemy Units

Clear Bonus

AND VAPOR=Repair S

Tactics

[illegible] Acid Bomb を使用 [illegible] 防御をすること。

BELTCHKA

MISSION 14



Map Data

Unit Select

Player Units

Unit	Weapon

NPC Units

Enemy Units

Clear Bonus

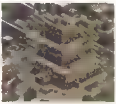
戦利品 GROPPE SP [illegible]
ORGUS [illegible]
Big Born = PR SOMEA [illegible]
Big Born = GAROLF [illegible]

Tactics

スタート時の [illegible] NPC [illegible] レイヤーユニットとして [illegible] CICADA [illegible]

OCU FRONTBASE

MISSION 15



Map Data

Unit Select

Player Units

Unit	Weapon

NPC Units

Enemy Units

Clear Bonus

Tactics

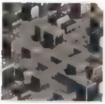
[illegible] ZIEGE [illegible]

隠しアイテムの入手場所



[illegible] MISSION 19 [illegible]

MISSION 16



Map Data

Unit Select

Player Units

NPC Units

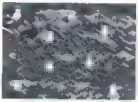
Enemy Units

Clear Bonus

Big Bon B.ZANT

Tactics

MISSION 17



Map Data

Unit Select

Player Units

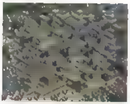
NPC Units

Enemy Units

Clear Bonus

Tactics

MISSION 18



Map Data

Unit Select

Player Units

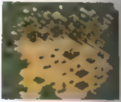
NPC Units

Enemy Units

Clear Bonus

Tactics

MISSION 19



Map Data

Unit Select

Player Units

NPC Units

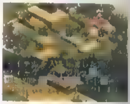
Enemy Units

Clear Bonus

Tactics

個々に戦っても問題はな
やFlashを利用す
積極的に攻撃 てこない。こ
れは後回しにして、他の敵を攻撃しよう

隠しアイテムの入手場所



FORT MONUS

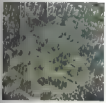
ラルフを仲間に加える



FRONT INFIRMARY

シナリオ進行チャート

MISSION 20



Map Data

Unit Select

Player Units

NPC Units

Enemy Units

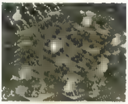
Clear Bonus

Tactics

NPC [illegible]
[illegible]の最後に行動。積極的に敵を攻[illegible]後方から進めばクリ[illegible]報酬経験値は少なくなる。[illegible]場合はトノスコルの[illegible]通路を塞ぎ、戦闘をさせないこと。ORGELはスタンのスキルを持っているので、GuideやDue で相手の腕[illegible]しておくといい。

MISSION 21

ロノスト部隊掃討



Map Data

Unit Select

強制出撃　ロイド　ピウィー

Player Units

NPC Units

Enemy Units

Clear Bonus

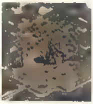
戦利品　ORGEL [illegible]
RATMOUNT [illegible]
Big Boro=Chaff

Tactics

敵の装備はシンプルだが攻撃力[illegible]い。経験値稼ぎで下手に腕や脚を攻撃していると、結果的に大ダメージを受けることになる。ここは素直にボディを集中攻撃し、撃破することを優先しよう。ミサイルでの集中攻撃を受けやすいので、前線に出るユニットには必ずChaffを使用すること。ダメージを負ったら無理せず退き、アイテムで回復

MISSION 22

敵アジト襲撃



Map Data

Unit Select

強制出撃　ロイド　ピウィー

Player Units

NPC Units

Enemy Units

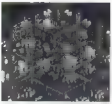
Clear Bonus

Tactics

[illegible]移動が制限され、[illegible]で敵と押し合いになる。遠距離攻撃でGuideを使って撃破するか、腕を破壊して補給車へ下がらせることで進路を開き、近距離タイプの味方に突撃させる。敵のミサイル攻撃が熾烈なので、Chaffと回復アイテムを満載しておくこと。なお、フレデリックは撃破しなくてもクリアできるが、撃破すれば1046H$を得られる。

MISSION 23

秘密工場制



Map Data

Unit Select

強制出撃　ロイ[illegible]

Player Units

NPC Units

Enemy Units

Clear Bonus

戦利品　YPE 67C=TY[illegible]

Tactics

[illegible]トノスコルを撃破[illegible]ンクリア。トノスコルを撃破[illegible]くの経験値、報酬を得られる[illegible]験値と報酬の少ない補給車1台を残した状態でトリスコルを倒すのが理想的。トリスコルにはFlashとAcid Bombを使い、遠距離攻撃で両腕を破壊してから近距離攻撃を行なうとよい。

FORT MONUS

フレデリックが離脱

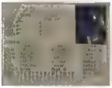
SOLEIT

ナタノー　キース　Juが離脱

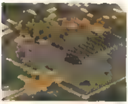


SOLEIT

ゲンツが仲間入り



MISSION 24



Map Data

Unit Select

Player Units

NPC Units

Enemy Units

FPE… Discoll CN CN — 41

F…JGEL V6 RF 24

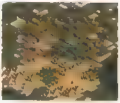
Clear Bonus

FLUGEL=BUZZA/A
FLUGEL WINEE RF
FLUGEL=Report

Tactics

AttackerのPERZE Aが装備している THUNDER BOLT BZ は強力 … 部攻撃。備えてChaffを準備 … トリスコルは … ばらく動かな … いく。トリスコルは Flash と A… Bombを使用 …

MISSION 25



Map Data

Unit Select

Player Units

Unit	Weapon

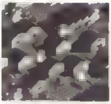
NPC Units

Enemy Units

Clear Bonus

Tactics

MISSION 26



Map Data

Unit Select

Player Units

Unit	Weapon	LV

NPC Units

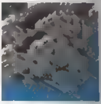
Enemy Units

Clear Bonus

Tactics

… 多く集まり … 機動兵器 … Acid Bombで防御力を下げてから攻撃すれば 1ターンで撃破 … ができる。Flashで動きを止め …

MISSION 27



Map Data

Unit Select

Player Units

Unit	

NPC Units

Enemy Units

Clear Bonus

Tactics

… スタート … 部隊が … 目標となる。なお 2台のArmored Carは移動せず … 敵のWAPが8機 … になると ブレイクウ … が発生して もう1台のArmored Carを撃破する …

Intermission

ARMS DEALER

シナリオ進行チャート

RUPIDIS

シナリオ進行チャート

隠しアイテムの入手場所



MISSION 28



Map Data

Unit Select

Player Units

NPC Units

Enemy Units

Clear Bonus

Tactics

[illegible]

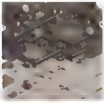
RUPIDIS

[illegible]

RUPIDIS

[illegible]

MISSION 29



Map Data

Unit Select

Player Units

NPC Units

Enemy Units

Clear Bonus

[illegible] 0

[illegible]ナス 19024

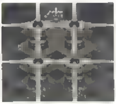
[illegible] ARPEGGIO・ELDOS [illegible]

[illegible] アイテム

Tactics

[illegible]

MISSION 30



Map Data

Unit Select

Player Units

NPC Units

Enemy Units

Clear Bonus

クリア[illegible]

[illegible]

[illegible] ELDOS・Repair S アイテム

Tactics

[illegible]

MISSION Completed

PS版の1STには[illegible]リア後のデータ[illegible]プレイなどは用意されていない。再プ[illegible]使用するパ[illegible]り、出撃するユニットを限定するなど、条件を設けてプレイしてみよう。「VS Play」モード用に、特定キャラクターを鍛え上げることに注力してもいいだろう。

なお、ニンテンドーDS版では、クリア後の再プレイ[illegible]できる。



FRONT MISSION 1ST U.S.N.Side Simple Advance Chart

ＪＳＮ編はＯＣＵ編に比べてミッシ[illegible]ン数は少ないが[illegible]シナリオは第2次ハフマン紛争以前から始まり、書くミ[illegible]ンも敵の増援や特殊な条件などのギミックが多く[illegible]度の濃い内容になっている。基本的な進め方は[illegible]重やレベル調整などの手間はあまり[illegible]敵に補給車が出[illegible]ションで効率良く経験値を[illegible]

Summary of Story

U.S.N.編ではハフマン紛争がU.S.N.軍の立場から見た視点で描かれ、その裏で行われているニルバーナ機関によるB型デバイス（BD）研究の真[illegible]追っていく。物語はラーカス事件より以前からスタート。特殊部隊[illegible]クハウンド、ニルバーナ機関[illegible]のノンクス小隊[illegible]陸軍情報局への協力と、主人公ケビンの立場は目まぐるしく変わっていく。戦いの中でBDに絡む陰謀の正体を知ると、ケビンは軍上層部に告発しようとするが、首謀者のウインガー准将により小隊は拘束[illegible]紛争は集結する。以降は陸軍情報局のパトリシアがケビンを手助けし、ニルバーナ機関やブラックハウンドの追撃を振り切って、ウインガー准将を追い詰めて[illegible]





Chart Start	Story Guide
M01 [illegible]施設潜入	**ブラックハウンドでの任務** ＵＳＮ北米地区[illegible]のものとみられる軍事施設[illegible]特殊部隊ブラックハウンド[illegible]
M02 テロリスト基地襲撃	OUT サンダース マシュー
[illegible]ナ機関	マリアの身を案じて任務を失敗した[illegible]ニルバーナ機関[illegible]
M03 情報部員接触	IN サンダース マシュー
[illegible]	**奇妙な[illegible]** [illegible]動こうとしていた。ニルバーナ機関の研究内容に不審を抱き始めたケビンた[illegible]補給、移送を行う
M04 実験機捕獲	
[illegible]	**第2次ハフマン紛争開戦** ケビンたちの身柄は陸軍へ復帰。[illegible]として紛争に参加する。
[illegible]	IN ハル ウォン
M05 レーダー施設破壊	**フリーダム攻略作戦** [illegible]ノンクス小隊には[illegible]フリーダム市周辺の対空部隊を無力化する任務が与えられる[illegible]補給部隊[illegible]
M06 対空部隊強襲	
M07 補給部隊救出	
M08 市街地強行突破	[illegible] 空挺降下作戦によりフリーダム市を制圧したＵＳＮ軍。しかし一部のＯＣＵ軍[illegible]抵抗を続けている[illegible]第64機動戦隊と共に[illegible]
[illegible]ダム戦闘[illegible]	
M09 市庁舎制圧	**ラークバレー爆撃** [illegible]命じられたノンクス小隊[illegible]ラークバレーの町でマリアの機体を[illegible]マリアはＯＣＵ軍の輸送[illegible]戦闘が始まる[illegible]マリアは戦場を離脱する[illegible]敵部隊を撃破したケビンたちは[illegible]謎のコンテナを発見[illegible]調査する間もなくＵＳＮ軍の[illegible]サイルが町に降り注いだ
M10 偵察部隊遊撃	

M11 軍病院調査

[illegible]艦を爆撃。[illegible]ケビン[illegible]が、准将はあくまでも敵の補給基地だとして、ケビンの訴えを退けた。そして[illegible]直々[illegible]ケビン単独でグレイロ[illegible]偵察任務が下される。[illegible]

M12 生存者救出

[illegible]中のOCU軍を偵察[illegible]いたリンクス小隊は、たった1機で敵を狙撃するUSN軍WAPと遭遇する。

IN [illegible]

M13 列車砲撃破

フリータム陥落

OCU軍[illegible]軍事作戦が始まった。リンクス小隊は敵の切り札である列車砲の破壊に成功するが、OCU軍の進撃は止められず、USN軍は劣勢ながら[illegible]連携[illegible]前線を突破され、ブラックハウンドが[illegible]戦局は深刻[illegible]

M14 敵機動部隊迎撃

M15 敗走部隊救助

[illegible]救出を[illegible]援護する[illegible]

制空権を奪われたため救助[illegible]の着陸が難航するが、何とか民間人を連れた部隊の救出に成功する。

M16 着陸地点確保

IN ゲッタ

M17 敵奇襲作戦阻止

BDの正体

[illegible]真相を聞かされたケビン。ニルバーナ機関の告発を決意する[illegible]直轄部隊に拘束され[illegible]

M18 郊外阻止線突破

OUT サンダース、マシュー、ハル、ウォン、[illegible]ーナ、ゲ[illegible]タ

IN ハル、ゲッタ

M19 刑務所急襲

収監されていたケビンを、陸軍情報部[illegible]アが助け出す。仲間を救出するため、捕虜収容所[illegible]

IN サンダース、マシュー、ウォン

M20 所属不明機迎撃

IN [illegible]

M21 港町防衛

M22 空港強襲

M23 飛行空母攻略

空母サンタバーバラでの激闘

パトリシアに協力してニルバーナ機関の調査を行うケビンたち。放棄された施設から伸びる鉄道の廃線をたど[illegible]発見[illegible]持ち去られてしまう。ケビン[illegible]マリアをパトリシアに[illegible]強襲する[illegible]ニルバーナ機関がBDを組み込んだ大型WAPレイブン3機を搬送させていた。空母の甲板で、ゲイルとブラックハウンド隊員[illegible]起動[illegible]が始まる。

End

Epilogue

空母サンタバーバラ爆沈

陸軍情報部[illegible]ウインガー准将を逮捕。その際に行われた戦闘により、空母サンタバーバラは爆沈した。ウインガー准将は軍法会議にかけられるも、ドリスコルや[illegible]関係者[illegible]不明[illegible]事実解明が困難として不起訴処分となる。

マリアの旅

ケビンはUSN軍に復帰し[illegible]任地へ発[illegible]。マリアは、パトリ[illegible]外から輸送機を見送る。ザーフトラ共和国の工作員、テロリストとしてのマリアは死んだ。これからは陸軍情報部の人間として、再び忙しい日々を送ること[illegible]





Walkthrough Mission

ミッション数や部隊のユニット数はコンパクトにまとまっているが、NPCの護衛や施設の破壊など、特殊なクリア条件が設けられているミッションが多く、全体的に戦略性が高い

MISSION 01



Map Data

Unit Select

Player Units

NPC Units

Enemy Units

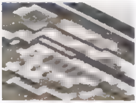
Reinforcements

Clear Bonus

Tactics

ミッション進行チャート

MISSION 02



Map Data

Unit Select

Player Units

NPC Units

Enemy Units

MS MS MS

Reinforcements

Clear Bonus

Tactics

TWIN FORCE

OUTPOST 20mmAAC

MISSION 03



Map Data

Unit Select

Player Units

NPC Units

Enemy Units

Reinforcements

Clear Bonus

Tactics

SANTA BARBARA

シナリオ進行チャート

NIRVANA

Map Data

Unit Select

Player Unit

NPC Unit

Enemy Unit

Reinforcements

Clear Bonus

Tactics

Intermission

Intermission

MISSION 04



Map Data

Unit Select

Player Units

NPC Units

Enemy Units

Reinforcements

Clear Bonus

Tactics

MISSION 05



Map Data

Unit Select

Player Units

NPC Units

Enemy Units

AIVO×3 RD SH 2

TPOST×2 M

Reinforcements

Clear Bonus

2000

4772

Tactics

で撃破するとク ア 11ターン以上経過してクリアした場合は報酬 000H$となり、さらにMISSION 08で敵3機が追加される 詳細はMISSION 08参照

11ターン以内のクリアを狙う場合は

ダメージを与えるのが効果的

MISSION 06



Map Data

Unit Select

Player Units

NPC Units

Enemy Units

LIGHT TANK×4 MG RK RK 3

Reinforcements

Clear Bonus

3000 SAM Luncherで撃破

5247

Tactics

Luncherは艦艇からの離脱を目的として おり、1台でも逃がすと報酬が1000H$減額される

SAM Luncherを狙撃

MBT

とパーツを破壊される 集中攻撃を受けたら無理せず回復しておくこと

MISSION 07



Map Data

Unit Select

Player Units

NPC Units

Enemy Units

LIGHT TANK×4 MG RK RK 4

Reinforcements

Clear Bonus

3000

Tactics

PESETA FRONTBASE

シナリオ進行チャート

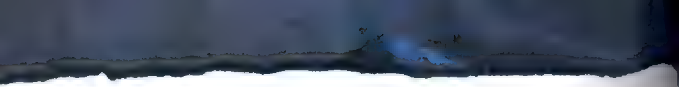
ニルバーナ情報でPHEASANT購入

GAROLEを購入

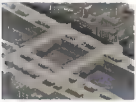
PESETA FRONTBASE

FREEDOM BASE

シナリオ進行チャート



MISSION 08



Map Data

Unit Select

強制出撃　ケビン

Player Units

Unit	Weapon		LV
FROST Gabus		RK MS	7
FROST Dave	RF	RF	8
FROST Milligan	RK	RK	5

NPC Units

Enemy Units

Reinforcements

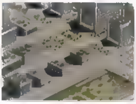
Clear Bonus

10

Tactics

ZIGLE 11Aが3機追加される。ここでは、…ダメージを与え、…破を担当すると効率よく経験値を稼…せ、その際…集中攻撃で撃破しよう。…撃破されないように注意。

MISSION 09



Map Data

Unit Select

強制出撃　ケビン

Player Units

Unit	Weapon		LV
FROST Rebus		RK MS	7
FROST Dave	RF	RF	
FROST Milligan	RK	RK	5

NPC Units

Enemy Units

Unit	Weapon		LV
OSV T	BZ	MS MS	7

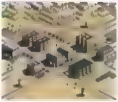
Reinforcements

Clear Bonus

Tactics

…している…単発の攻撃力は大したことはないが…数が多いので…集中攻撃されると呆気なく撃破されてしまう。しかも敵…トはHPが多く、BONART…アイテムのChaffやFlashを使ってダメ…で撃破…

MISSION 10



Map Data

Unit Select

強制出撃　ケビン

Player Units

Unit	Weapon	LV

NPC Units

Enemy Units

Unit	Weapon		LV
LIGHT TANK×3	MG	RK RK	7

Reinforcements

Unit	Weapon	
GENEM×4	MG MG	

Clear Bonus

Tactics

2ターン目終了時…離脱する。LIGHT TANKを1台撃破するか、3ターンが経過すると増援のWAPが出現。MissilerのZIKADEは非力だがパンチが強力なの…ぬダメージを受ける。GuideやDuelで…のが安全策か。

MISSION 11



Map Data

Unit Select

強制出撃　ケビン

Player Units

Unit	Weapon	LV

NPC Units

Enemy Units

MOTH

Reinforcements

Clear Bonus

Tactics

…acenが接近してくるので…点付近のMissilerを始末…よう。この時点でスキルのGuideやDuelを覚えているはずだ。これらを使って腕を破壊し、無力化していけば…右側にCommanderとMissilerが現る…

FREEDOM POINT

FREEDOM

シナリオ進行チャート

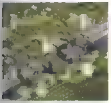
GREY ROCK

シナリオ進行チャート

FREEDOM

シナリオ進行チャート

MISSION 12



Map Data

Unit Select

Player Units

NPC Units

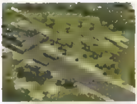
Enemy Units

Reinforcements

Clear Bonus

Tactics

MISSION 13



Map Data

Unit Select

Player Units

NPC Units

Enemy Units

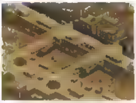
Reinforcements

Clear Bonus

3000

Tactics

MISSION 14



Map Data

Unit Select

Player Units

NPC Units

Enemy Units

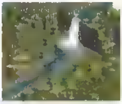
Reinforcements

Clear Bonus

10000

Tactics

MISSION 15



Map Data

Unit Select

Player Units

NPC Units

Enemy Units

Reinforcements

GROPPE SPV×2 SH 14

Clear Bonus

Tactics

HIGHWAY 1

FREEDOM

PESETA FRONT BASE

WAYNE MOUNTAINS



MISSION 16



Map Data

Unit Select

Player Units

NPC Units

Enemy Units

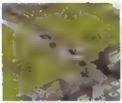
Reinforcements

Clear Bonus

Tactics

NPC 4 機 ……

MISSION 17



Map Data

Unit Select

Player Units

NPC Units

Enemy Units

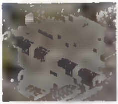
Reinforcements

Clear Bonus

2000 ……

Tactics

MISSION 18



Map Data

Unit Select

Player Units

NPC Units

Enemy Units

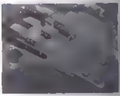
WILD GOAT × 3 ……

Reinforcements

Clear Bonus

Tactics

MISSION 19



Map Data

Unit Select

Player Units

NPC Units

Enemy Units

MG BZ

Reinforcements

Clear Bonus

Tactics

PESETA DEFENSE BASE

シナリオ進行チャート

BELTCHKA

シナリオ進行チャート

FORT MONUS

シナリオ進行チャート

SOLEIT

シナリオ進行チャート

MISSION 20



Map Data

Unit Select

Player Units

NPC Units

Enemy Units

Reinforcements

Clear Bonus

Tactics

最後、危険なTHPAHの武器腕を装備したBLIZZARDが3機も出現。パイロットはSwitchのスキルを持っているので、集中攻撃されると危険だ。必ずこちらから攻撃を仕掛け、GuideやDualで腕を破壊しよう。敵は3方に分散しているので、まずは距離が近いグループと交戦しながら、[illegible]を撃ち迎撃する。

MISSION 21



Map Data

Unit Select

Player Units

NPC Units

Enemy Units

AAH34c×2　MG　MS　MS　20

Reinforcements

Clear Bonus

戦闘経ボーナス　10270

Tactics

マップ左上に位置する町に、敵が1機でも進入すると、その時点でゲームオーバー。隊を2つに分け、[illegible]方は砂漠の敵へ向かわせよう。BLIZZARDはSwitchのスキルを持っているので、DualやGuideで片腕を破壊してから格闘や近距離攻撃を行なうこと。無力化した敵を放置[illegible]「おくと町に入り込まれてしまうため、撃破[illegible]

ABORDER

MISSION 22



Map Data

Unit Select

Player Units

NPC Units

Enemy Units

PHANTOM×6　MG　MG　26

Reinforcements

Clear Bonus

戦闘経ボーナス　16034

Tactics

敵機がPHANTOMとなり[illegible]強い。マップ上部から[illegible]側[illegible]込むのがオーソドックスな進路だ。GIGASやLONG FORCEの射程が長いので、もたもたしていると何発も食らってしまう。飛行機と倉庫の[illegible]は、敵が密集すると先に進めない。その場合は倉庫が飛行機を迂回[illegible]

FORT MONUS

フォートモーナス

MISSION 23



Map Data

Unit Select

Player Units

NPC Units

Enemy Units

TYPE　DS×2　CN　CN　31

Reinforcements

Clear Bonus

戦闘経[illegible]

Tactics

[illegible]

MISSION Completed

[illegible]リアクリア後の[illegible]プレイをとは[illegible]ない。U.S.N.編はミッション単位でのクリア条件分岐が多いので、もしベストな状態でクリアできなかったミッションがあれば、再チャレンジしてみよう。



FRONT MISSION 1ST Data Bank

1STに登場する武器と兵器を全てリストアップ。戦闘システムには様々な試みが見られるものの、設定はその後大きく変化することなく処女作である1STでシリーズの世界観が形作られているのがわかるだろう。

WAP

自由なパーツ構成を許容する「MULS-P規格」のコンセプトが初登場した作品が1STである。60種あまりのパーツセットを組み合わせることで様々なセットアップが可能となり、敵の兵種や戦闘マップの地形に合わせてWAPを最適化するという楽しみをもたらした。基本はWAP1台を構成できるボディ、腕部、脚部の販売だが、一部パーツのみのリリースも存在する。

凡例

TYPE：兵器の種類
- ●WAP＝全てのパーツ（Body、Arm、Legs）が揃うものをWAPと表記。揃わない場合はパーツ名を表記
- ●車両＝マップ上に登場する味方の支援車両

Money：価格表示のあるものは、Shopで購入可能を表す。[illegible]は購入不可だが、戦利品としてキャラクターから入手可能
「 」はこの作品に登場しないことを表す
- ● [illegible] p Weapon [illegible]
- ● [illegible] Weapon [illegible]
- ●[T]＝Legsの形状がタンク
- ●[W]＝Legsの形状がタイヤ
- ●[H]＝Legsの形状がホバー

総Engine：BodyとLegsに設定されたエンジン出力の合計を表す
余剰Engine：総EngineからBody、Arms、Legsの重量を差し引いた数値（搭載可能容量）を表す
総DF：Body、Arm、Legsに設定された防御力の合計を表す
総HP：Body、Arms、Legsに設定されたHP（パーツ耐久力）の合計を表す
Shop：各パーツの主な購入場所を表す。数字はミッション番号と対応
戦利品：ミッション中に入手できるパーツを表記
搭乗キャラ：初登場時、該当機種（Body）に搭乗しているキャラクター

ゲーム中の名称	日本語名	TYPE	Money Body	Money Arm	Money Legs	総Engine	余剰Engine	総DF	総HP	O.C.U.Side Shop	O.C.U.Side 戦利品	U.S.N.Side Shop	搭乗キャラ
PABOTTE	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]				[illegible]	[illegible]	[illegible]	
ZENITH	ゼニス	WAP	340	50	260	30	50	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible] Legs		[illegible]
ZOLA 3A	[illegible]	WAP	[illegible]	60	260	140	68	40	95	01話	02 Arm		
GALVO	ガルボ	WAP	400	200	280	130	40	44	[illegible]	02話	05 Body	[illegible]	[illegible]
GIZEH (※1)	ギザ	WAP	400	200	280	20	8	42	[illegible]	[illegible]		02話	[illegible]
HUSKY Mk.III	ハスキー Mk.III	WAP	400	200	280	140	58	45		[illegible]	05 Arm	02話	[illegible]
TEMPEST	テンペスト	WAP	480	220	300	180	88	62	120	[illegible]		[illegible]	[illegible]
VAPOR [illegible]	[illegible]	WAP	450	227 [illegible]	[illegible]	20	30	50	36	02話		02話	
[illegible]	[illegible]	WAP	460	250	320	160	52	60	56	14話	07 Legs	05話	
ZIGLE-8B	ジグル8B	WAP	460	250	320	180	82	64	132	04話			
HUSKY Mk.IV	[illegible] Mk.IV	WAP	480	260	34[illegible]	165	[illegible]	64	68	04話	08 Arm	07話	[illegible]
[illegible]	[illegible]	WAP	500	250	330	200	87	70	138			[illegible]	
[illegible] MRX	[illegible] MRX	WAP	[illegible]	280	380	[illegible]	56	70	80	05話		[illegible]	
GEIN (※3)	ゲイン	WAP	540	280	380	170	30	64	204	[illegible]		[illegible]	
ZIGLE [illegible]	[illegible]	WAP	[illegible]	280	380	[illegible]	92	76	156	[illegible]			
[illegible]	[illegible]	WAP	600	300	400	200	[illegible]	[illegible]	204	05話		17話	
GENEM	ゲネム	WAP	600	300	400	180	34	72	228	05話	10	07話	
GROPPE	グロップ	WAP	600	300	400	220	96	84	180	[illegible]		07話	
MOTH VR.5	モス VR.5	WAP	660	320	420	220	78	88	234	[illegible]		[illegible]	
[illegible]	[illegible]	WAP	[illegible]	460 [illegible]	440 [illegible]	270	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]	
[illegible]	[illegible]	WAP	[illegible]	[illegible]	44[illegible] [W]	255	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]	
AVENIR	アブニール	WAP	700	350	450	200	41	88	246	[illegible]	[illegible] Legs	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	WAP	[illegible]	350	450	240	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		09話	
STORK	ストーク	WAP	700	350	450	220	78	90	216	[illegible]		[illegible]	
FROST	[illegible]	WAP	[illegible]	[illegible]	[illegible]	200	[illegible]	[illegible]	300	[illegible]	[illegible]	10話	[illegible]
[illegible]	[illegible]	WAP	800	380	480	220	88	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	WAP	[illegible]	450 [illegible]	[illegible]	235	65	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]	
[illegible]	[illegible]	WAP	[illegible]	400	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]	[illegible]
PEREGRINE	ペレグリン	WAP	860	400	540	240	96	106	240	[illegible]		[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	WAP	920	460	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		21話	
[illegible]	[illegible]	WAP	920	440	[illegible]	260	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		21話	
GROPPE SPV	[illegible] SPV	WAP	[illegible]	480	[illegible]	[illegible]	[illegible]	96	[illegible]	21話	[illegible] Arm	21話	
[illegible]	[illegible]	WAP	980	480	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible] Arm	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	WAP	[illegible]	480	[illegible]	[illegible]	62	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]	
[illegible]	[illegible]	WAP	[illegible]	500	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		4[illegible]	
CICADA II	シケイダII	WAP	1120	520	660	260	32	102	450	[illegible]		[illegible]	
[illegible]	[illegible]	WAP	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]	
B-ORCUS	Bオルクス	WAP	1200	580	680	280	94	112	408	[illegible]		[illegible]	[illegible]
NOOS	[illegible]	WAP	[illegible]	640	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	480	[illegible]		[illegible]	
ARPEGGIO	アルペジオ	WAP	1400	700	800 [H]	300	78	118	456	[illegible]	[illegible] Body	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	WAP	[illegible]	[illegible]	800	300	88	[illegible]	414	[illegible]		[illegible]	
[illegible]	[illegible]	WAP	[illegible]	700 [illegible]	[illegible]	345	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]	
PRISOMEA (※7)	プリソメア	WAP	1500	680	840	360	180	118	396	[illegible]	[illegible] Body		
ZINC	[illegible]	WAP	[illegible]	700	860	[illegible]	74	22	[illegible]	[illegible]	[illegible] Arm	16話	
ORGEL	オルゲル	WAP	1660	750	880 [H]	340	68	130	468	[illegible]	[illegible] Body		[illegible]
RATMOUNT (※8)	ラットマウント	WAP	1680	750 (G)	880 [T]	330	54	128	564	[illegible]	[illegible] Body	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	WAP	[illegible]	750 [illegible]	880	360	128	[illegible]	[illegible]	[illegible]		16話	
[illegible]	[illegible]	WAP	[illegible]	[illegible]	900	300	32	[illegible]	588	[illegible]		[illegible]	
PROZION	プロ[illegible]	WAP	[illegible]	[illegible]	[illegible]	400	84	[illegible]	[illegible]	16話		[illegible]	
[illegible]	[illegible]	WAP	[illegible]	820	900	360	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible] Arm		[illegible]

ゲーム中の名称	日本語名	TYPE	Money Body	Money Arm	Money Legs	総 Engine	肩側 Engine	総DF	総HP	O.C.U.Side Shop	O.C.U.Side 戦利品	U.S.N.Side Shop	搭乗キャラ
[illegible]	[illegible]	[illegible]				[illegible]		[illegible]		[illegible]	[illegible]	8話	
[illegible]	[illegible]	WAP	[illegible]	600	440	330	[illegible]	142	[illegible]	1話	[illegible] Body	8話	
[illegible]EA	[illegible]	WAP	[illegible]	980	1000	420	80	45	480	2話		8話	
[illegible]	[illegible]	WAP	[illegible]	840	[illegible]00	320	[illegible]	[illegible]	[illegible]	2話	2話 [illegible] A[illegible]	8話	
[illegible]	[illegible]	WAP	89	[illegible]	40	340	[illegible]	148	44	[illegible]話		[illegible]話	
[illegible]	[illegible]	WAP	[illegible]	[illegible]	[illegible]40	42	82	5	55	24話	[illegible]	[illegible]話	
[illegible]	[illegible]	WAP	[illegible]	560	[illegible]	44	4	[illegible]	588	24話		19話	
[illegible]	[illegible]	WAP	960	930	24[illegible]	40[illegible]	[illegible]	56	640	24話		19話	
[illegible]	[illegible]	WAP	[illegible]	000	60[illegible]	44[illegible]	150	50	600	24話		[illegible]話	
[illegible]	[illegible]	WAP	[illegible]100	[illegible]00	[illegible]	4[illegible]	[illegible]28	56	606	26話		20話	
[illegible]	[illegible]	WAP	[illegible]0	[illegible]	[illegible]	36	5[illegible]	152	[illegible]	26話		20話	
[illegible]	[illegible]	WAP	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	56	[illegible]	26話		[illegible]話	
[illegible]	[illegible]	WAP	[illegible]08	[illegible]	[illegible]	4[illegible]	140	62	[illegible]	26話	[illegible]	20話	[illegible]
[illegible]	[illegible]	WAP	[illegible]80	[illegible]	[illegible]	4[illegible]	[illegible]	15[illegible]	448	26話		20話	
[illegible]	[illegible]	WAP	2400	[illegible]	[illegible]	460	200	170	828	26話		22話	
[illegible]	[illegible]	WAP	2500	[illegible]	[illegible]	500	[illegible]	142	[illegible]			20話	
[illegible]	[illegible]	Body	[illegible]			40	3[illegible]	8	[illegible]	14話		15話	
[illegible]	[illegible]	Arm		[illegible]				2[illegible]	[illegible]	14話		15話	
[illegible]	[illegible]	Arm		[illegible]				42				[illegible]話	
[illegible]	[illegible]	Arm		600				58	4	26話		22話	
[illegible]	[illegible]	Legs			[illegible]20	0	[illegible]	18	[illegible]	04話		15話	
supply car	supply car	車両							00				[illegible]
[illegible]	[illegible]	WAP				56	[illegible]	26	83		0[illegible] Body		[illegible]
[illegible]	[illegible]	WAP						72	95				[illegible]
[illegible]	[illegible]	WAP				[illegible]	5[illegible]	69	4[illegible]				
[illegible]	[illegible]	Body				3[illegible]	[illegible]	42	68		[illegible] Body		
[illegible]	[illegible]	Arm						40	[illegible]0		Arm		
[illegible]ANT	[illegible]	Arm						38	[illegible]		[illegible] Arm		
[illegible]	[illegible]	Arm		[illegible]			[illegible]40	49	[illegible]		Arm		
[illegible]	[illegible]	Legs						45	[illegible]		[illegible]		
[illegible]	[illegible]	Legs			[illegible]	[illegible]		4	[illegible]		[illegible]		
[illegible]A	[illegible]	Legs					5[illegible]	35	[illegible]		[illegible] Legs		
[illegible]	[illegible]	Legs					[illegible]	58	[illegible]		Legs		

[illegible] 「Giza」 変更 / [illegible] 「VASA」 [illegible] 「Vasa」 変更 / [illegible] 「Zoru SA」 変更
[illegible] 変更 / [illegible] 「PRISOMEA」 [illegible] 「Prisomare」 変更 / [illegible]
[illegible] 変更 / [illegible] / [illegible] 変更
[illegible] 変更 / [illegible] 「Fago[illegible]」 [illegible] 「Fuga」 変更
[illegible] 変更 / [illegible] 「ZE[illegible]A」 [illegible] 変更

Other Arms

その他の兵器

ゲームに登場するプレイヤー側以外の主な兵器　補給車などの車両は WAPが戦闘兵器としての主要な地位を確立してからも　WAPを補完する用途に利用されている。また、大型機動兵器はWAPの欠点である火力・装甲の弱さをカバーした兵器として独自の発展を遂げている　1STにおいてもクリントン型やシーキング型など多数の大型機動兵器が登場している

凡　例

TYPE　兵器の種類
● [illegible] WAPを表す
● [illegible] 登場する大型機動兵器を表す
● 車両 [illegible] 登場する車両
● 航空機 [illegible] 登場する航空機
● 艦船 [illegible]
Map　その兵器が登場するミッション番号を表す
【 】内は [illegible]

ゲーム中の名称	日本語名	TYPE	ミッション O.C.U.編	ミッション U.S.N.編
[illegible]	[illegible]	[illegible]		
[illegible]A	[illegible]	WAP	[illegible]	
M[illegible]	[illegible]	WAP	[illegible]9	
[illegible] VAPOR	[illegible]	WAP	3	
[illegible]	[illegible]	WAP	[illegible]	[illegible]
			[illegible]25 [illegible] 23 [illegible] 30	
[illegible]	[illegible]	大型		

ゲーム中の名称	日本語名	TYPE	ミッション O.C.U.編	ミッション U.S.N.編
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]
[illegible]ROSTER	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
SEAKING	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]		
BANYAN	[illegible]	[illegible]	5	

ゲーム中の名称	日本語名	TYPE	ミッション O.C.U.編	U.S.N.編
GAVE	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
INNOVA	イノヴァ	[illegible]	[illegible]	
GROWNING	グローニング	[illegible]	[illegible]	
MIR ORPHEN	ミル オルフェン	[illegible]	[illegible]	—
LIGHT TANK	[illegible]	[illegible]		
[illegible]	[illegible]	[illegible]		5
Supply	[illegible]	[illegible]	[illegible]	08 13 22
SAM Launcher	SAM Launcher	[illegible]	[illegible]	06 16
M.B.T	[illegible]	[illegible]		06 08 17
Armored Car	Armored Car	[illegible]		

[illegible]式名称は「TYPE 11」
[illegible]の名称はサカタ会長が[illegible]

ゲーム中の名称	日本語名	TYPE	ミッション O.C.U.編	U.S.N.編
Big Born	Big Born	[illegible]	[illegible]	
SCOUT HELI	Scout heli	[illegible]		
SCOUT HELI	AAH24	[illegible]		
AAH34C	AAH34C	[illegible]		[illegible]
[illegible]mmAA	[illegible]mmAA	[illegible]		
TWIN FORCE	Twin Force	[illegible]		
OUTPOST	Outpost	[illegible]		[illegible]
Rador Dome	Rador Dome	[illegible]		[illegible]
DEFENCE MG	DEFENCE MG	[illegible]		[illegible]
LONG FORCE	Long Force	[illegible]		

Weapon

武器

武器は腕に装備するものと肩に装備するものの2種類に分類される。この仕様は1STの時点でほぼ確定し、後の作品にも受け継がれている。1STの武器に独特なものとして格闘武器のトンファーが挙げられる。2ndから5thまでの作品にはトンファーは登場しない。なお、ここで取り上げているのは、胸部に内蔵された武器を除く、単体としての武器のみである。

凡例

- TYPE 兵器の種類
  - ●MG [illegible]
  - ●SG [illegible]
  - ●RF [illegible]
  - ●BZ [illegible]
  - ●FL [illegible]
  - ●GR [illegible]
  - ●PB [illegible]
  - ●M [illegible]
  - ●HK [illegible]
  - ● [illegible]
- Money 価格表示のあるものは、Shopで購入可能。[illegible]購入不可だが、戦利品としてやキャラクタ[illegible]から入手可能
- Weight その武器の重量を表す
- AT その武器の攻撃力を表す
- DF その武器の防御力を表す
- Range その武器の射程距離（最小射程～最大射程）を表す
- Hit その武器の命中率を表す
- Bullet その武器の弾数を表す（∞は弾切れなし）

腕専用武器 Grip Weapon

ゲーム中の名称	日本語名	TYPE	Money	Weight	AT	Range	Hit	Bullet	O.C.U.Side Shop	O.C.U.Side 戦利品	U.S.N.Side Shop	装備品所持者
[illegible]A		[illegible]					[illegible]		[illegible]		[illegible]	
SIEGE		MG	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]		[illegible]			[illegible]
ZIEGER	[illegible]	RF	80	8	[illegible]		[illegible]		[illegible]			[illegible]
GRAVE		M	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]		[illegible]		[illegible]	
WINF	[illegible]	RF	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]	[illegible]	[illegible]	4	[illegible]	[illegible]
CEMETERY	[illegible]	M	[illegible]		[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]		[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	HF	[illegible]	[illegible]	20		[illegible]		[illegible]		[illegible]	
[illegible]55	RAF 55	M	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]			
[illegible]NEA		[illegible]	45	12	26		[illegible]		[illegible]		[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]				[illegible]		[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]		[illegible]			[illegible]
[illegible]A	[illegible]	MG	230	4	[illegible]		4	[illegible]	05話	09 10	07話	05話 アルダ
CATSRAY S[illegible]	[illegible]		[illegible]	8	[illegible]		[illegible]		[illegible]		[illegible]	
[illegible]MP R			[illegible]	8	[illegible]				[illegible]		[illegible]	
[illegible]HAND ROD	[illegible]	[illegible]	100	4	[illegible]			∞	08話		08話	16話 ゲッタ
MOSTRO[illegible]	[illegible]	MI	[illegible]		[illegible]		4	∞	08話	—	09話	11話 [illegible]
[illegible]UCH TYPE[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	20	[illegible]				[illegible]		[illegible]	[illegible]
NAIL F RF	[illegible]		[illegible]		[illegible]				[illegible]		[illegible]	
RIM	M	H	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	58		02話		02話	—
MOSTRO	[illegible]	MG			[illegible]		[illegible]				[illegible]	
DARKHO[illegible]	[illegible]	M	[illegible]	10	[illegible]		4	∞	08話		09話	
GA[illegible]	[illegible]	[illegible]	350	[illegible]	[illegible]		14		08話	—	09話	
[illegible]GUCH TYPE 7	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]	[illegible]	58		[illegible]			
SMASHER		BZ	[illegible]	24	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]			
[illegible]4 HAND ROD	[illegible]	RD	4[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]		[illegible]		[illegible]	
[illegible]RAVE[illegible]	[illegible]	MG	450	8	4 8		[illegible]		[illegible]		[illegible]	
[illegible]YA[illegible]	[illegible]	HF	480	[illegible]	[illegible]	[illegible]	84	[illegible]	[illegible]		[illegible]	
LEO STAN	[illegible]	MI	[illegible]	8	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]		[illegible]	
STAB	[illegible]	RF	500	20	[illegible]36	[illegible]	82		[illegible]		[illegible]	
ANACONDA	アナコンダ	HF	560	[illegible]	[illegible]		82		[illegible]			
A[illegible]	[illegible]	MG	600	10	[illegible]		74		[illegible]		[illegible]	
BOA 36	ボア36	BZ	600	26	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]		[illegible]	
CATSRAY XX	[illegible]XX	[illegible]	640	24	[illegible]		78		24話		24話	

ゲーム中の表記	日本語名	TYPE	Money	Weight	AT	Range	Hit	Bullet	O.C.U.Side Shop	O.C.U.Side 戦利品	U.S.N.Side Shop	装備品所持者
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]IM	[illegible] M	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]BHA	コブラ	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
BIS II	アイビスII	RF	760	28	1×58	[illegible]	62	∞	13機	[illegible]	15機	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
BE-11	BE 11	BZ	800	38	1×59	1-4	60	∞	13機	—	16機	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	BZ	840	40	1×61	1-4	60	∞	13機	[illegible]	16機	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]WMAN	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
CIRCULAR	サーキュラ	SG	920	34	1×72	1	88	∞	21機	—	18機	
THUNDERBOLT	サンダーボルト	BZ	940	40	1×74	1-4	61	∞	05機	—	18機	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	8	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

肩専用武器 Shoulder Weapon

ゲーム中の名称	日本語名	TYPE	Money	Weight	AT	Range	Hit	Bullet	O.C.U.Side Shop	O.C.U.Side 戦利品	U.S.N.Side Shop	装備品所持者
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
DONKEY DX	ドンキーDX	MS	1280	70	3×25	4-8	80	2	16機	22	17機	16機 [illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

Shield

敵の攻撃を受け止め、各パーツへのダメージを減少させる盾　肩部のランチャーマウントに装備するタイプで6種類のバリエーションがある　受けるダメージは盾パーツのDF値と　パイロットのAgility能力によって決定され　盾を用いない単なる防御よりも少ないダメージで防御することができるが、入手できるAgility経験値は　通常よりも少なくなってしまう

凡例

Money	価格表示のあるものは　Shopでの購入価格を表す
Weight	パーツの重量を表す
DF	防御力を表す
Shop	各パーツの主な購入場所を表す　数字はミッション番号と対応
戦利品	ミッション中に入手できるパーツを表記
装備品所持者	初登場時　該当パーツを所持しているキャラクター

ゲーム中の名称	日本語名	TYPE	Money	Weight	DF	O.C.U Side Shop	O.C.U Side 戦利品	U.S.N.Side Shop	装備品所持者
WS [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	02後	—	01後	01 * ケビン サンダース マノ[illegible]　05 ハ[illegible]
WS 2[illegible]	WS [illegible]	SH	[illegible]	[illegible]	[illegible]	4 [illegible]		14 [illegible]	
W[illegible]	WS [illegible]	[illegible]	300	18	12	08後	9		11後　ボルンガ
WS [illegible]B	WS [illegible]B	SH	560	24	17	12後	—	10後	—
[illegible]	[illegible]	SH	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]	
WS [illegible]B	WS [illegible]B	SH	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		8後	

Back Pack

バックパックには出力を上昇させる、アイテムの最大積載数を増加させるという2つの役割がある　WAPのセットアップに必須のパーツではないが　使用するメリットが大きいため必ずといっていいほど組み込まれる　なお　回復と修理ができる特殊バックパックのRiffが採用されたのは　プレイステーション版の1ST以降であり　SFC版には登場しない

凡例

Money	価格表示のあるものは　Shopでの購入価格を表す
Weight	パーツの重量を表す
Item	アイテムの追加積載数
Range	追加されるアイテム使用時の射程距離
Engine	エンジン出力
Shop	各パーツの主な購入場所を表す　数字はミッション番号と対応
戦利品	ミッション中に入手できるパーツを表記
[illegible]	初登場時　該当パーツを所持しているキャラクター

ゲーム中の名称	日本語名	Money	Weight	Item	Range	Engine	O.C.U.Side Shop	O.C.U.Side 戦利品	U.S.N.Side Shop	装備品所持者
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]	
BA[illegible]	[illegible]	500	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	8 [illegible]		[illegible]	
[illegible]S	[illegible]	600	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]	
[illegible]GRE	[illegible]	[illegible]00	[illegible]	[illegible]	[illegible]	5[illegible]	[illegible]		[illegible]	
ELEPHAS	[illegible]	800	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]	
B[illegible]SON	[illegible]	[illegible]00	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]	
SOLA	[illegible]	[illegible]00	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]	
BAC[illegible] WORM	[illegible]	[illegible]00	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		2[illegible]	
R[illegible]F	[illegible]	5200	2[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]			15[illegible]	[illegible]

[illegible]

Computer

コンピューター

WAPの動作をつかさとり、攻撃の命中率と 敵の攻撃からの回避率を上昇させることができる必須パーツ。パイロットの戦闘タイプに合わせて、得意な攻撃の命中率を上げるようにカスタマイズするのが基本である コンピュータは、より高い性能が求められた結果が、人間の脳細胞を使用するB.D.の研究に繋がるという。1STのストーリーにも大きく関わっている

凡例

Money	価格表示のあるものは Shopでの購入価格を表す
FIGHT	格闘武器命中値 格闘攻撃の命中率に影響する
SHORT	近距離武器命中値 近距離攻撃の命中率に影響する
LONG	遠距離武器命中値 遠距離攻撃の命中率に影響する
AGILITY	回避値 回避率に影響する
Shop	各パーツの主な購入場所を表す 数字はミッション番号と対応
戦利品	ミッション中に入手できるパーツについて ミッション番号を数字で表記
初期品所持者	初登場時 該当パーツを所持しているキャラクター

ゲーム中の名称	日本語名	Money	Fight	Short	Long	Agility	O.C.U.Side Shop	O.C.U.Side 戦利品	U.S.N.Side Shop	初期品所持者
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]	
[illegible]	[illegible]	180	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	4	[illegible]	[illegible]	8	[illegible]		[illegible]	
METEOR	[illegible] SPR	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]	
[illegible]	クリエ NC 158	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	28	[illegible]		[illegible]	
ESKATON	エスカトン ZR 16	[illegible]	[illegible]	34	44	4	[illegible]		[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	38	[illegible]	[illegible]	4	[illegible]		[illegible]	
[illegible]	[illegible]	400	44	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]	
[illegible]	WST 28EXX	[illegible]	42	[illegible]	[illegible]	4	[illegible]		[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	46	[illegible]	[illegible]	4	[illegible]		[illegible]	
HPS	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	42	[illegible]		[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	6	[illegible]	[illegible]		[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]	
[illegible]	[illegible] BR	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	68	[illegible]	[illegible]	[illegible]	5	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	4	[illegible]	[illegible]	[illegible]			
APS-S	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]			
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]	
[illegible]	[illegible]	800	53	[illegible]	[illegible]	89	[illegible]		[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	80	80	81	[illegible]		[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	82	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	84	8	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	84	84	4	[illegible]	26	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	1000	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		20番	
[illegible]	WW 86	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		20番	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	82	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	98	[illegible]	[illegible]	82	[illegible]		[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	58	[illegible]		[illegible]	
EATA	[illegible]	[illegible]	8	99	[illegible]	8	[illegible]		[illegible]	
[illegible]	[illegible] BD 6KR	[illegible]	[illegible]	[illegible]	90	49		24		



FRONT MISSION 2

システム&ミッション解説

システム解説

[illegible]

ユニットの分類

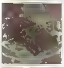
2ndはユニットの種類が非常に多く、大まかに分類するのも難しい　ここではゲーム中の分類　戦闘時に表示される「U.Type」に従って、8種類にまとめた

WAPはもとより、車両タイプのバリエーションが豊富で　レーター車のような変わり種も登場する　また　航空ユニットに対しては特定の武器でしか攻撃できないため　攻撃ヘリやVTOL攻撃機の存在感が　かなり大きくなっている　なお　敵には支援ポッドという補給役のユニットが登場するが、プレイヤー側にはこうした補給役に相当するユニットは存在しない　パーツの修理や回復　弾薬補給はアイテムに頼ることになるので　セットアップではアイテムの装備を慎重に行う必要がある

ユニットのタイプ分け



WAP　Wanzer
主戦力　[illegible]　武器の種類が大幅増え　[illegible]　レイヴン　[illegible]　などの特殊機体も登場



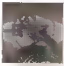
装甲車　Light V
タイヤ　走行するタイプの戦闘車両　装備により複数のタイプがある　車両ユニットは[illegible]と脚で構成されている



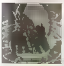
戦車　Arm V
[illegible]タイプの戦闘車両　強力なキャノンと、接近戦用のマシンガンを装備　[illegible]



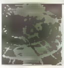
攻撃ヘリ　Chopper
[illegible]



VTOL攻撃機　Jet
航空ユニットで、武装が充実しているのが特徴的　攻撃ヘリも含め　航空ユニットはボディパーツのみで構成されている



支援ポッド　S.Pod
[illegible]



砲台　Fix Gun
[illegible]　ボディパーツのみで構成され　移動[illegible]　遠距離攻撃用[illegible]



大型機動兵器　Huge W
[illegible]　HPと防御力が非常[illegible]

セットアップのポイント

セットアップのポイントとなるのは総重量　武器に装弾数が設定されたことで、弾切れに備えて武器ごとの弾倉（アイテム）を装備する必要が出てきた　また、補給ユニットがないため　回復系のアイテムも重要性を増している　これらアイテムにも重量が設定されているため、パーツや武器との重量調整が難しい　特に右記の機動力を確保するために装備を絞り込むセットアップが必要になる

ランニングコストの存在

[illegible]

機動力がもたらすメリット

[illegible]



[illegible]

攻撃、装甲の属性

攻撃には衝撃 貫通 炎熱の3つの属性があり、パーツには前述の3タイプにノーマル属性を加えた 4種類の装甲属性が設定されている 装甲属性と同じ属性の攻撃を受けた場合は ダメージが軽減される ノーマル属性の装甲の場合は すべての属性に対して一律の防御力を持つが 個々の装甲属性よりダメージ減退率は低い

各攻撃の属性

格闘攻撃	衝撃
近距離攻撃	貫通
遠距離攻撃	衝撃+炎熱

個別の属性を持つ武器

火炎放射器	炎熱
キャノン	衝撃+貫通
バズーカ	衝撃+炎熱
グレネード	貫通+炎熱

航空ユニットへの攻撃

攻撃 [illegible] VTC [illegible] ミサイル [illegible] ル、キ [illegible]

航空ユニットに対する武器の適性

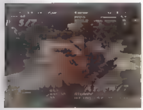
対攻撃ヘリ	[illegible]	▲
対航空機	[illegible]	[illegible]

AP

アクティブポイント

APの役割

APは戦闘時の行動を制御する数値で 敵味方とも各ユニット キャラクター）ごとに、個別に設定されている ユニットは移動や攻撃を行うことでAPを消費していき APが足りなくなると行動できなくなる APは回避行動や攻撃の命中率にも影響するため、0になるまで行動すればいいというものではない 逆に敵のAPを0にできれば 戦闘を有利に行える



[illegible]

APを消費する行動

APを消費する行動は右のとおり 敵の攻撃を受けるだけで2APが消費される点がポイントで 攻撃を受けた時点でAPが0の場合は、回避行動をとれない 格闘攻撃はAP 0でも反撃が可能

行動のAP消費量

移動＝1マスにつき1AP
格闘攻撃 0AP
近距離攻撃＝2AP
遠距離攻撃＝6AP
アイテムを使う＝4AP
攻撃を受ける＝2AP



[illegible]

APの最大値の増加

APの最大値は [illegible] 総合 [illegible] 増加 [illegible] 最低値は [illegible]

APボーナス

攻撃 反撃 を行う際、 攻撃手段 使用武器 [illegible] たAPが消費される。この時点でまたAPが残っている場合 「APボーナス」として攻撃の命中率、加算される [illegible] 戦闘 [illegible] 移動→攻撃というのが基本パターンだが [illegible]



[illegible] 移動後に攻撃するとAPボーナ [illegible]

APの回復

[illegible]

AP回復量の増減

回復量が減少する状態



隣接している敵がいる [illegible]

斜めのマスに敵がいる場合 AP回復量 [illegible]

周囲8マスに味方ユニットがいると [illegible] AP回復量 [illegible]

味方ユニット

敵ユニット

キャラクターの能力

キャラクターは戦闘を行うことで格闘 近距離 遠距離のレベルがアップし、それぞれの能力が高まっていく これらのレベルが上がると総合レベルも上昇し APの最大値が増加する また 各攻撃レベルにより条件が満たされると、スキルを習得できる

才能 Talent の影響

[illegible]

オーナーポイントと★マーク

[illegible]

オーナーポイントと★マークの対応

★ = 20
★★ 50
★★★ 90
★★★★ 140
★★★★★ 200
★★★★★★ 270
★★★★★★★ = 350

キャラクターのレベル

Total	総合レベル	[illegible] 格闘 近距離 遠距離 [illegible] Lv 30が最高レベルとなる。
Fight Short Long	格闘攻撃 近距離攻撃 遠距離攻撃	それぞれの攻撃手段に関する能力の高さを表す。スキルの習得に関係する。Lv 30が最高 [illegible]

キャラクターの才能 Talent

Control	操縦技術。近距離攻撃に影響
Sight	照準能力。近距離 遠距離攻撃に影響
Mechanic	[illegible]
Vitality	気力 格闘攻撃に影響

SKILL　スキル

スキルの種類と習得

スキルにはバトルスキル、オーナースキル、コンピュータスキルの3種類があり それぞれ習得方法や使用方法が異なっている。

バトルスキル

[illegible] LV MAX [illegible]



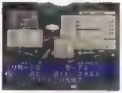
オーナースキル

[illegible] ★ [illegible] オーナースキルを習得できる これは周囲8マス以内にいる敵や味方ユニットに効果を及ぼす [illegible] 習得 [illegible]



コンピュータスキル

[illegible] 効果を発揮する



キャラクターの才能と習得可能スキル

表の見方

[illegible]

名前	名前 C	S	M	V	専用のバトルスキル	専用のバトルスキル ★×3	★×4	★×5	★×6	★×7
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible] 距離	[illegible]	[illegible]			
[illegible]	15	8	18	[illegible]	[illegible]	[illegible]	ZOC		[illegible]	APB[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible] 近距離	[illegible]	[illegible]	[illegible]		AP[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible] 格闘	ZOC			[illegible] 2	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible] 遠距離	[illegible]	ZOC	受け[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]	18	4	[illegible]	[illegible]	ZOC	[illegible]	[illegible] 2		[illegible] 無効
[illegible]	[illegible]	15	[illegible]	8	[illegible] 格闘	ZOC	受け[illegible]		[illegible] 2	[illegible]
[illegible]	19	[illegible]	12	[illegible]	[illegible] 格闘	ZOC	[illegible]		[illegible]	AP[illegible]
[illegible]	14	8	20	[illegible]	[illegible] 遠距離	[illegible]	ZOC		APB無効	APB[illegible]
[illegible]	18	2	[illegible]	20	[illegible] 格闘	ZOC	[illegible]	[illegible]		[illegible]
[illegible]	18	9	15	12	[illegible] 近距離	[illegible]	[illegible]	ZOC		APB無効
[illegible]	18	19	[illegible]	12	ラスト[illegible] 格闘	ZOC	[illegible]	[illegible]		[illegible] 無効

バトルスキルの種類

表の見方

[illegible]スキルタイプ [illegible]

攻撃
[illegible]
格＝格闘
[illegible]＝近距離
遠＝遠距離

格 近 遠
[illegible]
格＝格闘レベル
近＝近距離レベル
遠＝遠距離レベル

チ
[illegible]
●＝バフ[illegible]スキル
●＝スピードスキル
■＝フィールドスキル
● [illegible]
● [illegible]

効果
[illegible]
[illegible] そのスキルを習得 [illegible]
Lv.1～MAX
スキルレベル。レベルごとに効果が変[illegible]
[illegible]

●スピードスキル

名称	攻撃	格	近	遠	チ	効果	Lv.1	Lv.2	Lv.3	MAX
[illegible]	格闘	[illegible]			●	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	近距離		[illegible]		●	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	格闘	[illegible]			●	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	格			[illegible]	●	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	遠距離			[illegible]		[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	近距離		[illegible]			[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	格	[illegible]				[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]		[illegible]		●	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
speed [illegible]	近距離				●	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	近距離				●	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

●パワースキル

名称		攻撃	格	近	遠	チ	効果	Lv.1	Lv.2	Lv.3	MAX
[illegible]	[illegible]	[illegible]				●	[illegible]				[illegible]
[illegible]	[illegible]	格闘				●	[illegible]				
[illegible]	[illegible]	[illegible]				●	[illegible]				
[illegible]	[illegible]	[illegible]				●	[illegible]				
[illegible]	[illegible]	格闘				●	[illegible]				
[illegible]	[illegible]	[illegible]				●	[illegible]				
[illegible]	[illegible]	[illegible]				●	[illegible]				
[illegible]	[illegible]	[illegible]				●	[illegible]				
[illegible]	[illegible]	[illegible]				●	[illegible]				
Target	ターゲット	近距離		14		●	命中率・攻撃力が一定比率分増加 命中率 攻撃力%	10	10	[illegible]	[illegible]

■フィールドスキル

名称		攻撃	格	近	遠	チ	効果	Lv.1	Lv.2	Lv.3	MAX
[illegible]	[illegible]	[illegible]		7		■	[illegible]				
[illegible]	デッドアングル	格／近		21		●	[illegible]				
Escape	エスケープ	全対応	26	22	19	■	[illegible]				
Field Effect	フィールドエフェクト	全対応	8	11	—	■	[illegible]				
[illegible]	[illegible]	[illegible]				●	[illegible]				
[illegible]	[illegible]	[illegible]				●	[illegible]				
[illegible]	[illegible]	[illegible]				■	[illegible]				
[illegible]	[illegible]	[illegible]				■	[illegible]				
[illegible]	[illegible]	[illegible]				■	[illegible]				
[illegible]	[illegible]	[illegible]				●	[illegible]				

●スペシャルスキル

名称		攻撃	格	近	遠	チ	効果	Lv.1	Lv.2	Lv.3	MAX
[illegible]	[illegible]	[illegible]				●	[illegible]				
Arm First	[illegible]	全対応				●	[illegible]				
[illegible]	[illegible]	[illegible]				●	[illegible]				
[illegible]	[illegible]	[illegible]				●	攻撃が1つのパーツに集中する				
[illegible]	[illegible]	[illegible]				●	攻撃が1つのパーツに集中する		—	—	—
[illegible]	[illegible]	格闘				●	冷熱属性を追加		—	—	—
[illegible]	[illegible]	[illegible]				●	1発目から全て属し命中 一定確率で[illegible]状態にする	30%	30%	50%	[illegible]
[illegible]	[illegible]	格闘				●	貫通属性に変化	—			—
[illegible]	[illegible]	格闘				●	一定確率でスタン状態にする	30%	30%	50%	80%
[illegible]	[illegible]	[illegible]				●	[illegible]				

●スーパースキル

名称		攻撃	格	近	遠	チ	効果	Lv.1	Lv.2	Lv.3	MAX
2V Damage	2レベルダメージ	格闘	22	—		●	【トマス】総合レベル×20のダメ[illegible]				
Back Attack	バックアタック	近／遠		—	21	●	[illegible]				
[illegible]	[illegible]	格闘				●	[illegible]				
[illegible]	[illegible]	格闘				●	[illegible]				
[illegible]	[illegible]	格闘				●	[illegible]				
[illegible]	[illegible]	[illegible]				●	[illegible]				
High Speed	[illegible]	全対応				●	[illegible]				
[illegible]	[illegible]	[illegible]				●	[illegible]				
[illegible]	[illegible]	格闘	[illegible]	—	—	●	【ロノキ】攻撃回数が増加	1回	1回		[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]				●	[illegible]				
[illegible]	[illegible]	[illegible]				●	[illegible]				
[illegible]	[illegible]	全対応				●	[illegible]				

オーナースキルの種類

表の見方

[illegible]ーナースキルをアルファベット順に記載。[illegible]コンピュータスキルも 同様の方式で[illegible]

対象
スキルの効果が及ぶ対象

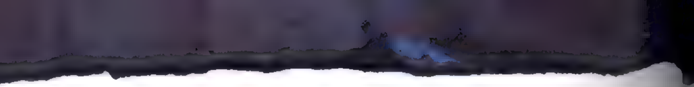
効果
スキルの効果。

Lv.1～Lv.3
スキルレベル。スキルレベルごとに効果の違う[illegible]

名称		対象	効果	Lv.1	Lv.2	Lv.3	MAX
[illegible]	[illegible]	敵	[illegible]				
AP [illegible]	AP [illegible]	[illegible]	効果[illegible]				
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]				
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]				
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]				
Hold Back	ホールドバック	敵	効果範囲内の敵は攻撃不可 [illegible]撃は可				
[illegible]	[illegible]	敵	[illegible]				
[illegible]	APH無効	敵	効果範囲内の敵のAPボーナスを無[illegible]				
Invalid Honor	オーナー無効	敵	効果範囲内の敵のオーナースキルを無[illegible]				
Morale	モラル	味方	効果範囲内の味方の命中率 回避[illegible]				
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]				
Skill Control	スキル無効	敵	効果範囲内の敵はバトルスキル使[illegible]				
[illegible]	[illegible]	敵	[illegible]				
[illegible]	[illegible]キルアップ	味方	効果範囲内の味方のスキル発動率を一定比率分アップ	50%	[illegible]		
[illegible]	[illegible]ール	敵	降伏状態の敵からパーツ以外のアイテムをランダムで1つ奪[illegible]				
[illegible]	[illegible]ップ	敵	効果範囲内[illegible]				
[illegible]	[illegible]支援	味方	効果範囲内[illegible]APボーナス[illegible]				
[illegible]	[illegible]	敵	[illegible]				
[illegible]	[illegible]状態	敵	HPが低下している敵を狙[illegible]				
[illegible]	[illegible]	敵	[illegible]				

コンピュータスキルの種類

名称		対象	効果	Lv.1	Lv.2	Lv.3	MAX
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]				
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]				
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]				
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]				
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]				
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]				
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]				
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]				
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]				
[illegible]TEM	[illegible]	[illegible]	[illegible]				
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]				
POWER DOWN(F)	パワーダウン[illegible]	敵	[illegible]				
POWER DOWN(L)	パワーダウ[illegible]	敵	[illegible]				
[illegible]	[illegible]	敵	[illegible]				
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]				
[illegible]	[illegible]	敵	[illegible]				
SDP SYSTEM	[illegible]	[illegible]	属性[illegible]	[illegible]	[illegible]		
SHOCK ABSORB	ショックアブソーブ	自[illegible]	[illegible]				



アイテムの使い方

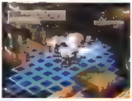
アイテムは回復系、予備弾倉系、特殊効果系の3タイプがあり、各ユニットが装備しているものを使用できる。装備可能数と射出距離は、バックパックの性能による。

回復・予備弾倉系

回復系と予備弾倉系は、自分を含めて隣接している味方ユニットを対象［illegible］2nd［illegible］プレイヤー側［illegible］補給車のよ［illegible］な回復・補給を行［illegible］ため、ユニットが互いにアイテムを使って回復［illegible］

特殊効果系

ChaffとSmokeは［illegible］対象のマスを含む周囲3マスに効果を及ぼす。その効果範囲内［illegible］味方ユ［illegible］同様の効果を受けられる。Mine（地雷）は前後左右のいずれか1マスに仕掛け、そのマス［illegible］停止［illegible］ユ［illegible］脚を破壊する。これは敵味方の区別がないので、使用の際は注意が必要。



［illegible］

アイテムの種類

アイテム名	対象	効果	価格
Repair	自分	［illegible］1つのHPを50%回復	10
Repair 2	自分	パーツ1つのHPを75%回復	50
Repair 3	自分	パーツ1つのHPを100%回復	100
Repair All	自分	全パーツのHPを100%回復	[illegible]
Rebirth 1	自分	破壊されたパーツ1つをHP25［illegible］で修理	[illegible]
Rebirth 2	自分	破壊され［illegible］をHP［illegible］修理	[illegible]
Rebirth All	自分	破壊されたパーツすべてをHP100%で修理	[illegible]
SpareMG	自分	［illegible］弾倉	[illegible]
SpareRF	自分	［illegible］弾倉	[illegible]
SpareSG	自分	ショットガン弾倉	10
SpareGR	自分	［illegible］弾倉	[illegible]
SpareFH	自分	［illegible］	[illegible]
SpareMS	自分	［illegible］弾倉	[illegible]
SpareRK	自分	［illegible］弾倉	[illegible]
SpareCA	自分	［illegible］弾倉	[illegible]
SpareBZ	自分	［illegible］弾倉	[illegible]
SpareAM	自分	［illegible］弾倉	[illegible]
SpareAR	自分	［illegible］弾倉	[illegible]
Chaff	マス	［illegible］攻撃［illegible］効果30%［illegible］	20
Smoke	マス	［illegible］攻撃［illegible］効果30%［illegible］	20
Mine	マス	［illegible］移動［illegible］脚を破壊	30

ステータス障害の発生と回復

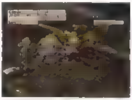
特殊な武器や特定のスキルによる攻撃を受けると、ステータス障害が引き起こされる。ステータス障害になると行動やAP消費に制限が課せられ、危険な状態に陥る。

ステータス障害の回復

スタン、テラー、パニックは［illegible］ターン［illegible］自動回復［illegible］判定［illegible］1ターン目は50［illegible］2ターン目は75%、3ターン目には100%の確率で回復する。それ以外では、味方のオーナースキル「リフ［illegible］」の効果を受けるしか回復手段がないので、ステータス障害中のユニットが敵の攻撃にさらされないように注意したい。また、敵のレーダー車が行うロックオンの効果は、1ターンしか持続しない。

敵ユニットの投降と降伏

HPが極端に減少した敵ユニ［illegible］オーナースキル［illegible］を受けると［illegible］投降をすることがある。［illegible］敵ユ［illegible］一切の行動を［illegible］なるが降伏。敵ユニットがマップから除かれるのが投降となる。どちらになるかはランダムで判定される。



［illegible］

ステータス障害の種類



Stun スタン
スタン効果を持つ武器やスキルで攻撃されると発生。一切［illegible］動かず能で、攻撃の回避もできな［illegible］



Terror テラー
［illegible］効果を持つ武器やスキルで攻撃されると発生。攻撃［illegible］不能となるが、移動やアイテムの使用は可能。



Panic パニック
［illegible］



S Lock on Sロックオン
敵のレーダー攻撃で発生。［illegible］の状態で敵の近距離攻撃を受［illegible］回避率が低下する。



L Lock on Lロックオン
敵のレーダー攻撃で発生。［illegible］状態で敵の遠距離攻撃を受［illegible］回避率が低下する。

TACTICS

セットアップの考え方

武器に弾数の制限があり、また腕を破壊されたときのことを考えると複数の武器を装備しておきたい。しかし、余剰出力から導き出される機動力が命中率と回避率に影響するため、重装備は逆効果になることもある。極端な例だが、格闘戦をメインとするキャラクターなら、いっそ武器を装備せずにパンチのみで戦うのも選択のひとつだ。

序盤はパーツ＆武器に選択の余地が少ないので、極端なセットアップが効果的。機動力を稼ぐためシールドは装備せず、バックパックは追加出力タイプを選ぶ。近距離タイプは、スキルを覚えるまでは命中率と攻撃力が高いライフルが適しており、機動力があれば、命中率はほぼ100%で攻撃できる。[illegible]でいくなら、もう一方はマシンガンがいいだろう。

遠距離武器は装弾数が少なく、序盤は使いづらい。いっそ使い切りで考え、補給専用の武器を装備しておくのもひとつの方法だ。アイテムを多く収納できるバックパックが購入できるようになれば、[illegible]で遠距離武器の弾を補給できる。

サポート役を作る

アッシュとリーザでチームが分かれて戦っている序盤は、キャラクターを[illegible]なく成長させることができる。だが、チームが[illegible]になると、成長させられるキャラクター[illegible]されてくる。[illegible]レベルがなかなか追いつかないキャラクターは成長を諦め、バックパックにはアイテム、[illegible]を[illegible]ト役にするという考え方もある。



バックパックには武器も収納できるので、他のユニットと武器の受け渡しが可能。回復・[illegible]アイテムや予備弾倉を積んでおき、[illegible]後方で補給役をさせるのもいいだろう。

TACTICS

APを考慮した基本戦術

戦闘のカギを握るのは、APの使い方。味方のAPを減らさず、敵のAPを削り取るのが基本的な戦い方となる。

連続攻撃の有効性

攻撃を受けるだけで２APが消費されるという仕組みから、敵１機を集中攻撃することでAPを減少させ、最終的にAP０＝反撃・回避不能な状態まで追い込むことができる。遠距離攻撃でAPを削ってから接近戦に持ち込むのがオーソドックスなパターン。逆に命中率があまり高くない遠距離攻撃をヒットさせたい場合は、接近戦で相手の反撃を誘ってAPを消費させ、AP０の後に遠距離攻撃を行うという[illegible]



敵１機を集中攻撃することで、APを削って回避不能状態にすることができる。[illegible]

APを回復させない

敵ユニットのAP回復量が少なければ、敵はAPボーナスを得られず、攻撃の命中率や反撃に対する回避率が低下。しかも次のプレイヤーフェイズで、敵がAP０の状態になる可能性も高くなる。ユニットの周囲８マスに敵方のユニットがいるとAP回復量が減少するという仕組みを利用して、敵ユニットをプレイヤーユニットが囲んだ状態でフェイズを終えるのが望ましい。逆に、プレイヤーユニットは１機だけ突出して、敵に囲まれたりしないように注意しなければならない。周囲に味方ユニットがいるとAP回復量が増加するので、できるだけ密集して戦うのが基本だ。

格闘戦のメリット

格闘攻撃は消費APが０なので、移動後の攻撃や反撃に適している。また、格闘攻撃を行う際は互いの地形効果が適用されず、攻撃が上半身（ボディや腕）に命中しやすい。近距離攻撃にはイニシアチブを取られてしまうが、スキル「ファースト」が発動すれば先制攻撃が可能だ。

[illegible]

両腕を破壊されて攻撃手段を失くしてしまったユニットにも、まだ使い道がある。先に述べたように、周囲８マスに敵方のユニットがいるとAP回復量が減少する。こうした両腕を破壊されたユニットも、敵の周囲８マスに移動させることで、AP回復量の減少効果をもたらすことができるのだ。もちろん、攻撃されれば丸腰＆無防備なので、回避できなければ一方的にダメージを受けるのみとなる。



両腕が破壊されても、ユニットとしての[illegible]はまだ果たせる。むしろ、[illegible]が１マス[illegible]に[illegible]される[illegible]パーツ[illegible]の方が、[illegible]



[illegible]では、武器が内蔵されているボディパーツが登場する。パーツ[illegible]内蔵武器ともに[illegible]はさほど高くないが、これなら両腕を[illegible]がれても、まだ[illegible]

FRONT MISSION 2 Simple Advance Chart

物語の前半は、アッシュの視点で進むアッシュ編と、リーザの視点で進むリーザ編か交互に展開される。中盤になると、リーザ編のキャラクターがアッシュたちに合流し、以降はアッシュがメインとなって物語を引っ張っていく。シナリオは基本的に、分岐がない一本道。といっても、ミッションの合間には、条件を満たすことでアイテムやMoneyが手に入るサブイベントが、いくつか用意されている。また、仲間のキャラクターが主役となって戦うサブミッションなどもプレイできる。

Chart Start | **Story Guide**

アッシュ編

M01 リミアン駐留基地 — OUT グリフ

[illegible]

M02 ラマンストン駐留基地近郊 — IN トマス、ロッキー、ロズウェル

ラマンストン駐留基地近郊
→サリバシュ邸

クーデターの勃発
[illegible] カグリフが革命軍の捕虜になって [illegible] 一行はOCU陸防軍のトマス [illegible] 身を寄せる [illegible] 協力さ [illegible]

M03 首都ダカ ダウンタウン

[illegible]

M04 アロルデシュ海岸 — OUT トマス、ロッキー、ロズウェル

リーザ編

M05 捕虜救出ポイント

OCU捕虜救出作戦司令部
→ドゥカンディ

IN グリフ、[illegible]

フェンリルを追うリーザ
リーザはOCUの捕虜救出 [illegible] たグリフと、情報部の [illegible] ィを仲間に加えたところへ、アロル [illegible] 要人を救出する作戦への参加 [illegible] 下される。作戦は、成り行きで参加したトマスたちの協力で成功する。

M06 捕虜収容所

ドゥカンディ→
OCU捕虜救出作戦司令部

M07 首都ダカ中心部 — IN トマス、ロッキー、ロズウェル

首都郊外の森

リーザ捕虜となる
トマスはサリバシュに傭兵として [illegible] 捕まってしまう。

M08 首都郊外の森

[illegible]

M09 ティアラハへの道 — OUT トマス、ロッキー、ロズウェル

アッシュ編

制海艦モント
→ドゥカンディ

IN バイク

再びアロルデシュへ
[illegible] ュを救うため戦地に残ったと聞かされる。CIS [illegible] 諜報部員のバイクを仲間に加え、アッシュはアロルデシュへ再上陸する

M10 ティアハラへの道

Summary of Story

2102年6月12日、OCUのアロルデシュ人民共和国でクーデターが発生。OCU海防軍のアッシュは、仲間と共に国外脱出を図る。一方、OCU陸防軍情報部のリーザは、機密兵器「フェンリル」の行方を追い戦地のアロルデシュを奔走する。2人は革命軍と戦う中で出会い、共闘し「フェンリルを追う」。終盤、革命軍を倒して争いが終結。そのとき、革命軍を影から支配していた真の敵と「フェンリル計画」の全貌が明かされる。アッシュたちはアロルデシュを戦火から救うため、フェンリル計画 [illegible]





M11 ディアラバ港

M12 サリバシュ貨物船

SUB 国境

M13 捕虜収容所

M14 首都ダカ中心部

IN トマス [illegible] ロスウェル

炎上する首都ダカ

[illegible]協力を求めた。サリバシュは[illegible]共、革命軍と戦っていた。ア[illegible]は戦い[illegible]力を[illegible]ながら[illegible]とを過ぐ。そこへヴェ[illegible]の襲撃[illegible] [illegible]

革命軍が勝つと状況が不利[illegible]アッシュたちは首都へ乗り込んで[illegible]相手に戦[illegible]を始める。[illegible]ヴェ[illegible]を捕らえたとき、革命軍のヴィアンダがOCU軍もろとも首都を[illegible]

リーザ編

IN メイラ

M15 ディーアン空軍基地

[illegible]

アッシュ編

M16 ボーネア近郊

捕らえたヴェンが[illegible]、アッシュたちは[illegible] [illegible]グリフとの再会を果たす

M17 首都ダカ

M18 首都ダカ ダウンタウン

M19 リミアン基地射爆撃場

M20 首都ダカ中心部

M21 ブラフマプトラ川

IN リーザ [illegible] コーディ メイラ

フェンリルを追う

[illegible]フェンリルとは[illegible]

[illegible]都へ攻め込んで[illegible]所属不明の戦闘機が現れ、ヴェンの命を狙う。リラはヴェンをかばい、ヴェ[illegible]共に爆炎に巻き込まれてしまう。[illegible]

M22 アロルテシュ海岸

M23 ディーアン空軍基地

M24 ディーアン空軍基地

→首都ダカ

SUB 首都近郊の森

M25 地下鉄坑道内

首都ダカ

M26 巨大廃工場

M27 革命軍武器集積場

補給部隊キャンプ

M28 川岸の森

M29 インターケーン工場

インターケーン工場内

M30 インターケーン工場内

M31 前線基地モント

ヴェンの過去

[illegible]

ヴェンの最期

ヴェンを[illegible]正体不明のロケットが宇宙へ向けて射出される。[illegible]るヴェンとの戦いに勝利したとき[illegible]謎の戦闘機が現れてヴェンの命を狙[illegible]

事件の真相

[illegible]WAP[illegible]

[illegible]の情報部隊[illegible]によって殺害された。真実を封印したヘンシェルは[illegible]OCUの増派を命令[illegible]

OCUの追撃

[illegible]

End

Epilogue

今はまだ　戻れない故郷

2102年7月1日、アッシュたちはオーストラリアのキャンベラに到着する。リーザとバイクは事件の真相を公にするため、一同に[illegible]いつか帰る祖国の未来[illegible]先では　落ち着きを取[illegible]

Walkthrough Mission

アッシュと11人の仲間の戦いを、全31ミッションに渡って描く2nd。ストーリーを盛り上げる2つのサブミッションもプレイできる。少数精鋭の育成方針で乗り切ろう

MISSION 01



Map Data

Player Units

WAP	属性	Weapon
Zenith V	断撃	RD SG SH SH

NPC Units

Enemy Units

		MG FL FL MS
		MG MG SH
	断撃	KN KN SH SH
	貫通	MG RK RK

Reinforcements

Clearbonus

Tactics

アッシュ、ジョイス、エイミアはハンガーで装備を整えて出撃すること。Player Unitとして最初から出撃となる。敵のAttackerを2機倒すと、マップ中央の車両ユニットが撤退を開始する。経験値やオーナーポイントのため、逃がさず倒したいので、可能な限りAttackerは最後に倒そう。クリア後、グリンは一時的にメンバーから外れることになる。

MISSION 02



Map Data

Player Units

WAP	属性	Weapon
Zenith V	断撃	MG RD SH SH
Zenith V	断撃	HD MG SH SH
Giza 40		PC PC MS GR

NPC Units

Enemy Units

Calm-400S	貫通	MG FL SH
Stabine		MG FL FL MS
Gust 500B ×2		MG MG SH
Walrus M1 ×2	断撃	KN KN SH SH
SP10a	貫通	SH SH
RSV300A		RK
BT77M1 ×2		CN MG

Reinforcements

Clearbonus

Tactics

スたちが相手にする集団は、数が多いので、敵1機を包囲してAPを減らさせ……たちが戦う集団には回復役のRepairmanが混じっている……

MISSION 03



Map Data

Player Units

NPC Units

Enemy Units

Reinforcements

Clearbonus

Tactics

NPCのトラックが目標地点……マップ端まで離脱するのを……が目的。トラックを破壊されるとゲームオーバーなので、移動ルート……を速やかに排除しよう……が現れ……攻撃地点に入らないこ……

エースの説明について

各項目の内容

Map Data

Player Unit

NPC Unit

Enemy Unit

Reinforcements

Clear Bonus

Tactics

Intermission

BATARI

キャラクター育成の指針

SARIBASH'S HOUSE

シナリオ進行チャート

MISSION 04



Map Data

Player Units

NPC Units

Zenith V	桁撃	MG SG SH SH
CCH-50	簡易	
CCH-40×3	簡易	

Enemy Units

	桁撃	PC PC MG
	桁撃	PC PC
Tatou C	桁撃	PC PC MS
AM13 MD×2		MG MG —

Reinforcements

Clearbonus

Tactics

DAUKANDEI

シナリオ進行チャート

MISSION 05



Map Data

Player Units

	AP	属性	Weapon

NPC Units

AAH46a3×2	簡易	MG MS RK
Robust 1A	—	MG PL SH AR
Robust 1A		PC PL SH AR

Enemy Units

OSH20c	簡易	MS
AAH45a3×3	簡易	MG MS RK
ACH9a×3	簡易	MG RK MG
CCH-40	簡易	MG —

Reinforcements

Clearbonus

Tactics

また、NPCの売ト……

5 CCH-40を倒してもゲームオーバー。

まいので……きれ、……を

O.C.U. FRONT BASE

シナリオ進行チャート

MISSION 06



Map Data

Player Units

	WA	属性	

NPC Units

TC4		
AAH45a3×3	簡易	MG MG MS

Enemy Units

Stabline	炎傾	MG FL FL MS
Stabline	炎傾	MG FL FL RK
BT77MD×2		CN —
ReaderV×3		RW
M830	—	CN — —

Reinforcements

Clearbonus

Tactics

トラックへ接近後、増援が現れた

せない……

トラ……クと増援が登場

アイテムの入手方法

DAUKANDEI

MISSION 07



Map Data

Player Units

NPC Units

AM13 MD	—	MGM
Zora C5×2	炎傾	RF PC M
Zora C5×2	炎傾	SG PC MG SH
SP094×2	簡易	SH SH

Enemy Units

Tatou C		
Tatou C×3		
Tatou C×2		PC PC M

Reinforcements

Clearbonus

Tactics

アイテムの入手方法

DAUKANDEI

O.C.U. FRONT BASE

MISSION 08



Map Data

Player Units

WAP	属性	Weapon
[illegible]	[illegible]	[illegible]

NPC Units

Enemy Units

Auros M2	前線	MG RF	SH

Reinforcements

Clearbonus

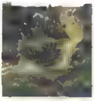
Tactics

敵のへ[illegible]は2種[illegible]けなので[illegible]近距離武器でも対応可能[illegible]味方のGunnerはト[illegible]装備[illegible]攻撃用のミサイ[illegible]を重要視しよう[illegible]敵は3つの集団で配置されているか[illegible]

[illegible]武器は[illegible]注[illegible]AI[illegible]

DAUKANDEI

MISSION 09



Map Data

Player Units

WAP	属性	Weapo
[illegible]	[illegible]	[illegible]

NPC Units

Enemy Units

Reinforcements

Clearbonus

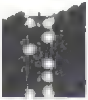
Tactics

敵集団と森を挟んで[illegible]対峙[illegible]なる[illegible]森を迂回[illegible]て進むよりも[illegible]正面の森へ突[illegible]込もう[illegible]地形効果の高い森[illegible]とどまりながら[illegible]向かってくる敵を片付けていく[illegible]Commanderが乗る大[illegible]機動兵器は強敵なので[illegible]遠距離攻撃[illegible]周囲を取り囲んで[illegible]

LSHD-4 MONT

シナリオ進行チャート

MISSION 10



Map Data

Player Units

WAP	属性	Weapon
[illegible]	[illegible]	[illegible]

NPC Units

Enemy Units

Reinforcements

Clearbonus

Tactics

[illegible]を離れず[illegible]地形効果を利用[illegible]近寄[illegible]てくる敵を倒そう[illegible]ヴェンが乗るOSV-08aを倒すと敵は撤退し始めるので[illegible]なるべく最後までヴェンは倒さないほうがいい[illegible]なお[illegible]大尉が乗るAM121M2を倒すと[illegible]アーリーバートのパスワー[illegible]を入手できる。

アイテムの入手方法

ヴェンの乗るOSV-08aを最後に倒し[illegible]

[illegible]アシトで[illegible]からリペアALLを獲得することができる

DAUKANDEI

MISSION 11



Map Data

Player Units

WAP	属性
[illegible]	[illegible]

NPC Units

Enemy Units

Reinforcements

Clearbonus

Tactics

[illegible]ープに分けて敵の侵入を防ごう。ヴェンの乗るOSV-08bを倒すと[illegible]残りの敵が撤退し始める[illegible]敵が多[illegible]になるが[illegible]可能な限りヴェ[illegible]倒すよ[illegible]

DIARABA

シナリオ進行チャート

MISSION 12



Map Data

Player Units

NPC Units

Enemy Units

MG RK RK

Reinforcements

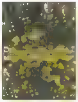
Clearbonus

Tactics

BORNEA

SUB MISSION

国境



Map Data

Player Units

NPC Units

Enemy Units

Reinforcements

AAH45a×3 MG RK RK

Clearbonus

Tactics

国境の町は真ん中と左右 爆弾設置

目。現れる増援を倒し 場の左側。爆

援が現れるが 中央から進んだ場合は

サブミッション

MISSION 13



Map Data

Player Units

NPC Units

Kafir M2 RF SG SH

Enemy Units

TG400×2

Reinforcements

Clearbonus

Tactics

間。収容所内の敵を倒してしまおう

に侵入してくるので 中の敵をある程

敵の大型機動兵器を2機

BORNEA

MISSION 14



Map Data

Player Units

NPC Units

Aulai SG PC MG SI

Enemy Units

OBV 126 ヴェ CNM

Walrus M3×2 KN KN SH SH

Reinforcements

Clearbonus

Tactics

敵はヴェ の基金置と

倒すとクリアになるが 経験値獲得

MISSION 15



Map Data

Player Units

NPC Units

Enemy Units

rps M40	各納	MG FL	SH
		CN BZ BZ	
		CN	MG
A338S 0a		MG	
300MB		RW RW	RW
MBT16aM×2		RK MG MG	
PM131M4		FL	
TC350			

Reinforcements

Clearbonus

Tactics

[illegible]

アイテムの入手方法

[illegible]

MISSION 16



Map Data

Player Units

NPC Units

Enemy Units

Robust 1C		MG SG	SH
OSV 12d	雷	CN MS MG	
OC300MB×2		RW RW	RW
AM131M2		MS MG	
BT94M2A1×3		CN	
RSV300B×2		MS	
TC350			
PM131M2		MG	

Reinforcements

Clearbonus

Tactics

ザたち
結し、2方向からマップ中央の敵集団を撃破していく。なお、Commanderの大型機動兵器を倒すと、アーリーバードのパスワードを入手できる。

アイテムの入手方法

Veteranが乗っているIgelEinsを……
ュータのパスワードを入手できる。

MISSION 17



Map Data

Player Units

NPC Units

Enemy Units

C9	各納	MG FL	SH
Zora C9×2	各納	MG SG	SH
		MG FL	
Tednum A1×2			
OSV 12d			
OSV 12d			
BT77M3A2×			
Raader		RW	
OC300MT		MG RW	
A338S10a		MG	

Reinforcements

Clearbonus

Tactics

方ユニ……は敵よ……
敵集団はマップの左右に分散しているので、味方を2グループに分けて攻めると効率がいい。大型機動兵器を全て倒すとクリアとなる。

MISSION 18



Map Data

Player Units

NPC Units

Enemy Units

Reinforcements

Zora

Clearbonus

Tactics

NPCの……が現れる
……を狙い、倒すと増援する……敵は航空機が多いので、ジョイスやロズウェルの対空装備を万全にしておくこと。

アイテムの入手方法

敵を全滅させると、トゥカンディのテ……
スALLとヘキサファイアを獲得できる。

BORNEA

……発生する……Money500……

DIARABA

BORNEA

DAUKANDEI

トゥカンディから……ミアン基地制圧……戦場へ向かう途中、OCと遭遇脱出作……

MISSION 19



Map Data

Player Units

WAP	機体	Weapon

NPC Units

Enemy Units

Reinforcements

Clearbonus

Tactics

アイテムの入手方法

MISSION 20



Map Data

Player Units

NPC Units

Enemy Units

Reinforcements

Clearbonus

Tactics

NOTUN COMILLA

MISSION 21



Map Data

Player Units

WAP	機体	Weapon

NPC Units

Enemy Units

Reinforcements

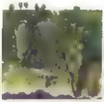
Clearbonus

Tactics

アイテムの入手方法

DHAKA

MISSION 22



Map Data

Player Units

WAP	機体	Weapon

NPC Units

Enemy Units

Reinforcements

Clearbonus

Tactics

アイテムの入手方法

DHAKA



Zenith

セニス

WAR SPEC —— [illegible] Arm [illegible] Bonus 20 Weight 595 Power 750
Speed [illegible] 120km/h Back 24km/h
Acceleration 40 Recoil Damper 64 [illegible] 90
Stabilizing [illegible] 80 Turning 170 Braking Bonus 20
WAR Illustration —— [illegible] Sakada
Background Illustration —— Kusanagi

MISSION 23



Map Data

Player Units

WAP	属性	Weapon
[illegible]	[illegible]	[illegible]

NPC Units

[illegible]	[illegible]	[illegible]
4558a	貫通	GR

Enemy Units

[illegible] 450S	貫通	MG SG	SH
[illegible] 450S	貫通	MG BZ	SH
[illegible] 450S	貫通	MG SG	SH
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
AAT [illegible]	—	MG	
AM409A	—	AM	

Reinforcements

[illegible]

Clearbonus

[illegible]

Tactics

[illegible]出撃するユイミアチ[illegible]ムは[illegible]

[illegible]敵増援[illegible]トマスチームも出撃する[illegible]マップ[illegible]する46mmAAC[illegible]クリア[illegible]

MISSION 24



Map Data

Player Units

WAP	属性	Weapon
[illegible]	[illegible]	[illegible]

NPC Units

[illegible]	[illegible]	MG SG	SH

Enemy Units

Moth VBS [illegible]	貫通	MG RF	SH
[illegible]	[illegible]	[illegible]	

Reinforcements

[illegible]

Clearbonus

[illegible]

Tactics

[illegible]がいるヘリポート[illegible]

[illegible]れをとることはない[illegible]ヘリポ[illegible]

アイテムの入手方法

[illegible]

SUB MISSION



Map Data

Player Units

WAP	属性	Weapon
[illegible]	[illegible]	[illegible]

NPC Units

[illegible]

Enemy Units

[illegible] クロウ		SG [illegible]	
[illegible]		MG [illegible]	SH
[illegible]		RF [illegible]	M[illegible]

Reinforcements

[illegible]

Clearbonus

[illegible]

Tactics

[illegible]撃するのはトマス[illegible]ロッキー[illegible]ルだけ[illegible]クロウと向かい合った[illegible]配置されるが[illegible]クロウとの間に[illegible]地雷が設置され[illegible]クロウ[illegible]指すルートが安全だ[illegible]クロウを倒[illegible]敵が全ていな[illegible]クリアとなる。

MISSION 25



Map Data

Player Units

WAP	属性	Weapon
[illegible]	[illegible]	[illegible]

NPC Units

[illegible]

Enemy Units

[illegible]

Reinforcements

[illegible]

Clearbonus

[illegible]

Tactics

全ての敵は[illegible]こちらから接近しないと動き出さない[illegible]APを減少させながら[illegible]位置にいるCommandoは[illegible]オーナースキル「モラル」を使える[illegible]

DHAKA

[illegible]

O.C.U. DEEAN A.F.B

[illegible]

DHAKA

[illegible]

サブイベント　クロウとの対決

[illegible]

サブイベント　レイブン入手

[illegible]

サブイベント　クロウとの対決

[illegible]

MISSION 26



Map Data

Player Units

NPC Units

Enemy Units

Reinforcements

Clearbonus

Tactics

アイテムの入手方法

DHAKA

MISSION 27



Map Data

Player Units

NPC Units

Zenith X	衝撃	MG RF	SH

Enemy Units

A1×3	貫通	KN KN SH SH	
B×5	衝撃	MG SG SG M	
Sai B	衝撃	MG SG SG RF	
Mythos A		RF MG	SH

Reinforcements

Clearbonus

Tactics

SUPPLY CAMP

MISSION 28



Map Data

Player Units

NPC Units

	衝撃	MG RF	SH

Enemy Units

			SH SH
V07A×2	炎熱	CN RK RK	
BT01A×2		CN	MG
A×2		RK	
	貫通	MG MS	
A 14A×4	貫通	RK MS MS GR	

Reinforcements

Clearbonus

Tactics

アイテムの入手方法

SUPPLY CAMP

MISSION 29



Map Data

Player Units

NPC Units

Zenith X	衝撃	RF BZ	SH

Enemy Units

BTD B			
IAH 2A×2	貫通	M	
OSH20	貫通	RK	
	貫通	MG M	
PVA-07A9	貫通	MG	RK

Reinforcements

Mythos B		
Mythos B		RD PC SH SH
Mythos B		MG PC MGM

Clearbonus

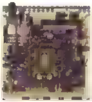
Tactics

生存している味方ユニット全機を

アイテムの入手方法

SUPPLY CAMP

MISSION 30



Map Data

Player Units

NPC Units

Enemy Units

Reinforcements

Clearbonus

Tactics

MISSION 31



Map Data

Player Units

WAP 機体 Weapon

NPC Units

Enemy Units

Reinforcements

Clearbonus

Tactics

INTERGEHEN

MISSION Completed

2ndに … 機の … というものは … 興奮の … 1 … の … ラクター … に … 止などのペナルティ … て … てみよう … 画 … ンを … 定で … 境でプレイで …



NETWORK GUIDANCE

[illegible]各アドレス用のパス[illegible]一覧で掲載する。これらはインターミッションなどで入手するとリストに[illegible]。リストに現れないものは、手動で入力して、項目などを参照できるようにする。なお、全てのアドレスとパスワードは、MISSION 02以降で入力が可能だが、参照できる項目は一部のみとなっている。それらの項目はミッションを進めることでリストに現れ[illegible]引き出すために必要なチェックコードは、フォーラムの情報を元に、自ら入力文字を導き出す必要がある。

リストの見方

フォーラムのアドレス／フォーラムの名称（中）	アドレスの入手方法。"M00後"とあるものは、基本的に[illegible]入手期間となる
[illegible]	[illegible]

アドレス・パスワードリスト

OCUF／O.C.U.		M01後、自動的に入手	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	・情報レベル1 クーデター事[illegible] ・情報レベル2 [illegible]への揺ら[illegible] ・情報レベル3 6月13日の[illegible]
[illegible]	[illegible]	Saru[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
SAKATA／サカタインダストリィ	OCUフォーラムの"HUFFMAN"ファイル[illegible]	サカタインダストリィ事件	サカタインダストリィ事件[illegible]キーワード"OCILIPY"の[illegible]

ALF／アロルデシュ軍		M15後、自動的に入手	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

E BIRD／「アーリーバード」衛星監視システム		M01後、自動的に入手	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]情報	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]情報7	M06後、OCU情報[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

E.BIRD／「アーリーバード」衛星監視システム

M01後、自動的に入手

COLOSEUM／闘技場

入手方法不明

BURG.／バーグ運輸

M02後、サリバシュ[illegible]のショップで、倉庫係と話す

DNC／DNCニュース

M01後、自動的に入手

LEONORA／レオノーラエンタープライズ

M03後、ドッカンティのサリバシュのアジトで、ショップの倉庫係と話す

IGUCHI／イグチ

M10後、ティアラバのサリバシュのアジトで、ショップの倉庫係と話す

KIRISIMA／霧島重工

M24後、[illegible]ィーアン空軍基地のハンガーで、ショップから「ロウスト2A」をフルセット[illegible]

VINESJP／ヴィンスジャパン

M09後、ドッカンティのサリバシュのアジトで、ショップから「ハン[illegible]M05」をフルセ[illegible]

JM=LY／ジェイドメタル=ライマン

M06後、ドッカンティのサリバシュのアジトで、ショップの倉庫係と話す

VELDA／ヴェルダ

入手方法不明

SIWU／必武

M16後、OCU国境救出作戦司令部の作戦司令室で、コンピュータをさわる

PAPEL／パペール	M13後、ボーネアの[illegible]と話す
DIABLE／ディアブルアビオニクス	M08後、[illegible]のアジトで、ショップの[illegible]と話す
FIREVALY／ファイアバレー	M16後、ボーネアの酒場で、[illegible]と話す
WT=VN／ウォルター＝ヴォネガット	M09後、ハンガーで[illegible]のゲルチーと話す
SCHNECKE／シュネッケ	M12後、ボーネアのサリバシュのアジトで、ショップから「イーゲルアイン」をフルセットで買う
SENDER／センダー	M19後、[illegible]のアジトで、ショップから「[illegible] VAS」をフルセットで買う
TAUREAU／トロー	M20後、[illegible]で、ショップの整備[illegible]と話す
BALESTRO／バレストロ	DNCニュースフォーラムの「DOCTRAL／DNCニュース」→「[illegible]トピックス」の22日の記事を[illegible]
NAXOS／ナクソス	M22後、[illegible]の酒場で、[illegible]Money500を[illegible]
テルアビブエアロスペース／T.A.S	M24後、[illegible]整備兵と話す
MASEL／マセルインダストリィ	M18後、OCU[illegible]
[illegible]／インターゲーン	DNC[illegible]

FRONT MISSION 2 Data Bank

2ndはシステム面でいろいろな試みが取り入れられたため、パーツやユニットの種類が非常に多くなっている。アクティブポイント（AP）システム、パーツ属性の概念などの基礎が初登場したのもこの作品である

WAP

2ndでは総重量の少なさによって攻撃の命中率と敵の攻撃からの回避率にボーナスが付与されるというシステムが導入されており、セットアップ重量を考慮することが、より重要になっている。WAPの特徴としては、武器を内蔵するボディや脚部が豊富なこと、脚部のバリエーションが多いことが挙げられる。これは後のシリーズでは簡素化された部分でもある。

凡例

- **TYPE** 兵器の種類
  - ●WAP＝全てのパーツ（Body、Arm、Legs）が揃ったものをWAPと表記
  - ●G WAP＝大型WAP
- **合計価格** Body、両Arm、Legsの合計購入価格を表す
- **総HP** Body、両Arm、Legsに設定されたHP（パーツ耐久力）の合計を表す
- **エンジン** Bodyに設定されたエンジン出力を表す
- **総DF** Body、Arm、Legsに設定された防御力の合計を表す
- **総重量** Body、両Arm、Legsの合計重量
- **総ランニングコスト** 各パーツのランニングコストの合計
- **内蔵武器** Body、Armに内蔵された武器を表記。表記のないものは武器なし（内蔵パンチ）
  - ●BZ＝バズーカ系
  - ●CN＝キャノン系
  - ●[illegible]
  - ●KN＝ナックル系
  - ●MG＝マシンガン系
  - ●MS＝ミサイル系
  - ●RF＝ライフル系
  - ●RR＝ロケットランチャー系
  - ●SG＝ショットガン系武器
- **脚の形状** 脚の形状を表す。表記のないものは2脚
- **追加移動力** その脚を装備したときに追加される移動力の数値
- **装甲属性** その兵器が耐性を持つ攻撃属性
- **Shop** 各パーツのおもな購入タイミングを表す。数字はミッション番号に対応している

ゲーム中の名称	日本語名	TYPE	合計価格	総HP	エンジン	総DF	総重量	総ランニングコスト	内蔵武器 Body	内蔵武器 Arms	脚の形状	追加移動力	装甲属性	Shop
Gust 503B	ガスト503B	WAP	283	132	92	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]			[illegible]		
Walrus M1	ウォーラスM1	WAP	287	128	92	[illegible]	39	[illegible]				0	衝撃	
Giza 4C	ギザ4C	WAP	289	160	107		[illegible]							[illegible]
Stabline	スタブライン	WAP	307	138	94	58		[illegible]	KN	[illegible]			[illegible]	
Obadiah	オバディア	WAP	328	157	106	[illegible]	53	[illegible]		BZ				[illegible]
Caim 400S	カイム400S	WAP	309	177	108	[illegible]	[illegible]	[illegible]					貫通	
Frost M37	フロストM37	WAP	315	165	109	[illegible]	[illegible]	[illegible]					[illegible]	[illegible]
Zenith V	ゼニスV	WAP	321	162	108	[illegible]	[illegible]						[illegible]	[illegible]
Zebu T4	ジービュT4	WAP	589	187	123	[illegible]	56	[illegible]				[illegible]		[illegible]
Vajio M13	バジェM13	WAP	619	183	122		[illegible]	[illegible]						[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]	[illegible]			[illegible]			[illegible]	貫通	[illegible]
Zora C5	ノラC5	WAP	643	192	125	[illegible]	[illegible]	[illegible]				[illegible]	[illegible]	[illegible]
Tatou C	タトウC	WAP	668	178	125		[illegible]	[illegible]	KN				衝撃	
Kafir M1	カフィルM1	WAP	901	216	145	[illegible]	[illegible]	8						[illegible]
Vajio M25	バジェM25	WAP	845	212	144									[illegible]
Walrus M2	ウォーラスM2	WAP	964	237	146		[illegible]	[illegible]					貫通	[illegible]
[illegible]		[illegible]	[illegible]		[illegible]		[illegible]		[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]	[illegible]
Giza 4G	ギザ4G	WAP	1233	247	164	95	77	117		—	—	0	—	10後
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]					[illegible]
Caim 420V	カイム420V	WAP	1318	272	166	[illegible]							貫通	
Frost M40	フロストM40	WAP	1344	255	166	104	85	124			—	0	炎熱	10後
Galumph1	ギャランフ1	WAP	1551	235	157	120	100	130	CN	BZ	4脚	0	衝撃	10後
[illegible]	[illegible]	[illegible]			[illegible]	[illegible]	[illegible]							[illegible]
Gust 505A	ガスト505A	WAP	1962	274	185	99	98	130		MG		0	—	
Igni Eins	イグニアインス	WAP	1993	307	192	87	107	177		SG	タンク	1	貫通	12後
Walrus M3	ウォーラスM3	WAP	1858	287	189	111	98	172				0	炎熱	12後
Autel	オテル	WAP	1813	265	167	128	101	157	—	—	タイヤ	2	衝撃	12後
Robust1C	ロブストIC	WAP	2152	313	210	113	102	201			—	0	—	15後
HartWand	ハルトヴァント	WAP	2500	306	209	109	110	181	—	FL	—	0	—	15後
[illegible]		[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]			貫通	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]				[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]	[illegible]	[illegible]					衝撃	[illegible]
Type 102A	102式甲 [illegible]	WAP	2623	348	232	119	114	242				0		16後
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]				[illegible]						[illegible]
TeDeum A3	テディウムA3	WAP	2899	383	238	101	140	284		MS	タンク	1	貫通	16後
Zora C9	ノラC9	WAP	2860	359	235	131	126	257	—	—	—	0	炎熱	16後
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]				[illegible]	[illegible]	[illegible]				衝撃	
Giza 5A	ギザ5A	WAP	3158	384	259	128	129	289		—	—	0	—	18後
[illegible]		[illegible]	[illegible]	[illegible]	258		[illegible]	[illegible]		[illegible]				[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]	[illegible]						貫通	[illegible]
Hell M16	ヘイルM16	WAP	3548	396	263	139	158	306	—	KN	—	0	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]						[illegible]
Gaff A	ギャフA	WAP	4176	364	263	161	161	326	MG	SG	4脚	0	衝撃	18後

ゲーム中の名称	日本語名	TYPE	合計価格	胴HP	エンジン	胴DF	総重量	基ランニングコスト	内蔵武器 Body	内蔵武器 Arms	脚の形状	追加移動力	装甲属性	Shop
Gust 505C	ガスト 505C	WAP	4828	416	288	132	158	295		MG				
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	クアガ M08	WAP	[illegible]	454	314	40	167	343		MG	—	0		[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	フロスト M50	WAP	5108	477	321	158	178	453		—		0	炎熱	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible] M18	WAP	8088	520	352	184	212	523		KN	—	0	炎熱	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible] M30	WAP	8562	538	378	154	178	452		—		0		[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]ype 100A	100式甲 [illegible]	WAP	7468	566	386	175	245	596	CN	MS	タイヤ	0	炎熱	[illegible]
[illegible] B	ギャフ B	WAP	8225	522	386	201	238	634	MG	SG	4脚	0	衝撃	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	0	衝撃	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	184	272	799	MG	MS	4脚	0	炎熱	[illegible]
[illegible] A6	テディウム A6	WAP	9342	704	461	149	274	845		MS	タンク	1	貫通	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible] T10	WAP	9772	808	450	223	269	790		KN		0	衝撃	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]ャボーア	WAP	[illegible]	649	360	168	202	678		RF	-	0	衝撃	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible] P.33 参照

Other Arms

プレイヤーユニット以外の兵器については、WAPがあくまで主役であった前作と比較して 多彩な兵器か登場している 特に、敵ユニットに多い航空機に対しては対空兵器しか通用しないため 戦略上重要なポイントになっている また、支援ボット（Repairman）という補給用の特殊兵器が登場するのはこの2ndたけである 他には本格的な戦車も初登場となる

凡 例

TYPE 兵器の種類
- ●WAP＝敵としてのみ登場するWAPを示す
- ●G WAP＝敵としてのみ登場する大型機動兵器
- ●車両＝マップ上に登場する車両
- ●航空機＝マップ上に登場する航空機
- ●事施設＝マップ上で破壊できる砲台や建物など
- ●Repairman 補給整備を行う支援ボット

総HP パーツごとに設定されたHP（パーツ耐久力）の合計を表す
総DF パーツごとに設定された防御力の合計を表す
DF Type その兵器が耐性を持つ攻撃属性
登場ミッション 難易度問わず その兵器が登場するミッションを表す

ゲーム中の名称	日本語名	TYPE	総HP	総DF	DF.Type	登場ミッション
[illegible]	ドドクA	G WAP			[illegible]	28
[illegible]	ドドクB	G WAP	1019	111	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	AA			[illegible]	30
[illegible]		AA				27 30
[illegible]	[illegible]	AA	[illegible]		[illegible]	
[illegible]		WA		[illegible]	[illegible]	
[illegible]		WA				
[illegible]		WA	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
OSV 08a	ゴールトン[illegible]	W[illegible]	[illegible]			
OSV 08[illegible]	ゴールトン[illegible]	G WAP	[illegible]	[illegible]		[illegible]
OSV 12a	グルンク[illegible]	G WAP	[illegible]		[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	G WAP	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]		G WAP		[illegible]	[illegible]	
[illegible]		WA[illegible]	[illegible]			
[illegible]		WAP				4
[illegible]	[illegible]	WA		[illegible]		
[illegible]	[illegible]	車両	[illegible]			[illegible]
[illegible]	[illegible]	車両				
[illegible]	[illegible]	車両				
[illegible]	[illegible]	車両	[illegible]			
[illegible]	[illegible]	車両	[illegible]			[illegible]
[illegible]	[illegible]	車両		[illegible]		
[illegible]	[illegible]	車両				
[illegible]	[illegible]	車両				
[illegible]	[illegible]	車両				
[illegible]	[illegible]	車両				
[illegible]	[illegible]	車両				[illegible]
[illegible]	[illegible]	車両		[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]	車両	[illegible]			
[illegible]	[illegible]	車両				[illegible]
[illegible]	[illegible]	車両	[illegible]			
[illegible]	BT[illegible]	車両				[illegible]
[illegible]	BT94M2A	車両	[illegible]			
BT94M3	BT94M[illegible]	車両				[illegible]
[illegible]	BT94M[illegible]	車両		[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]	車両				[illegible]
AM[illegible]	AM[illegible]	車両	[illegible]			
AM[illegible]	AM[illegible]	車両	[illegible]	[illegible]		
AM[illegible]	AM[illegible]	車両	[illegible]			[illegible]
BT[illegible]	BT[illegible]	車両				[illegible]
BT[illegible]	[illegible]	車両		[illegible]		[illegible]
BT01F	BT01F	車両				[illegible]
[illegible]	[illegible]	車両				[illegible]
[illegible]	RSV400B	車両	[illegible]			[illegible]
[illegible]		車両	[illegible]	[illegible]		
[illegible]	[illegible]	車両				[illegible]
[illegible]	[illegible]	車両		[illegible]		[illegible]
[illegible]		車両				[illegible]
[illegible]	[illegible]	車両				
[illegible]	[illegible]	車両	[illegible]	[illegible]		[illegible]
PM[illegible]	PM[illegible]	車両				
PM[illegible]	PM[illegible]	車両	[illegible]			
PM[illegible]	PM[illegible]	車両	[illegible]	[illegible]		
PM[illegible]	PM[illegible]	車両	[illegible]	[illegible]		[illegible]

ゲーム中の名称	日本語名	TYPE	総HP	総DF	DF.Type	登場ミッション
PM117A3	PM117A3	車両	239	33		M19
[illegible]	[illegible]	車両	[illegible]			
PM131M1	PM131M1	車両				
PM131M2	PM131M2	車両				[illegible]
PM131M4	PM131M4	車両				
[illegible]	[illegible]	車両	[illegible]			[illegible]
RightV	RightV	車両				
[illegible]	[illegible]	車両	[illegible]			[illegible]
[illegible]	[illegible]	車両				
[illegible]	[illegible]	車両				
ST300M	ST300M	車両	272	28	—	22
TC350	TC350	車両	184	19		15 16 17 21
TC400	TC400	車両	110	13	—	08 13
[illegible]	[illegible]	車両				[illegible]
TCA83G	TCA83G	車両	191	32		
[illegible]	VT500	車両	89			
[illegible]	[illegible]	車両	121			
AA[illegible]		航空機			両方	
AA[illegible]		航空機			両方	
AA[illegible]		航空機			両方	
AA[illegible]		航空機	[illegible]		両方	
AA[illegible]		航空機			両方	
A[illegible]	[illegible]	航空機			両方	[illegible]
A[illegible]	[illegible]	航空機			両方	
A[illegible]		航空機	[illegible]		両方	
[illegible]		航空機			両方	
[illegible]	[illegible]	航空機			両方	[illegible]
[illegible]	[illegible]	航空機			両方	[illegible]
[illegible]		航空機			両方	
A[illegible]	[illegible]	航空機	[illegible]	[illegible]	両方	[illegible]
[illegible]	[illegible]	航空機			両方	
[illegible]		航空機			両方	[illegible]
[illegible]	[illegible]	航空機	[illegible]	[illegible]	両方	[illegible]
[illegible]	[illegible]	航空機			両方	
[illegible]		航空機			両方	[illegible]
[illegible]		航空機			両方	
[illegible]	[illegible]	航空機	[illegible]		両方	[illegible]
[illegible]	[illegible]	航空機	[illegible]		両方	
[illegible]		航空機	[illegible]		両方	[illegible]
[illegible]	[illegible]	軍施設				[illegible]
[illegible]	[illegible]	軍施設				
[illegible]	[illegible]	軍施設	[illegible]			[illegible]
55mmAAC	55mmAAC	軍施設 砲台	[illegible]			
60mmAA	60mmAA	軍施設 砲台	141			
[illegible]	[illegible]	軍施設				
[illegible]	[illegible]	軍施設		[illegible]		
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	両方	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		両方	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	両方	
[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]	両方	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	両方	[illegible]
[illegible]	[illegible]	Repairman	[illegible]		両方	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		両方	[illegible] 19
[illegible]	[illegible]	Repairman	[illegible]	[illegible]	両方	[illegible] 5 [illegible]

Weapon

武器

武器の種類が非常に多いことも2ndの特徴である。範囲攻撃できるグレネード、ナックルといった武器タイプが新設されたこと、航空機の出現に伴い対空専用の武器が用意されていること、APシステムが導入されたことなどから、格闘、近距離、遠距離攻撃の違いが、よりはっきりした。なお、本作ではミッションの途中で武器を放棄し、重量を削減することができる。

凡例

- TYPE　武器の種類
  - ● [illegible]
  - ● AAM [illegible]
  - ● [illegible]
  - ● [illegible]
  - ● CN [illegible]
  - ● F [illegible]
  - ● [illegible]
  - ● KN [illegible]
  - ● M [illegible]
  - ● M [illegible]
  - ● [illegible]
  - ● [illegible]
  - ● PK [illegible]
- Money　価格表示のあるものは、Shopで購入できることを表す
- AT　その武器の攻撃力を表す
- 攻撃回数　その武器の攻撃回数を表す
- Hit　その武器の命中率を表す
- Weight　その武器の重量を表す
- Range　その武器の射程距離（最小射程～最大射程）を表す
- Bullet　その武器の弾数を表す。「－」は格闘武器、「∞」は弾切れのない武器
- Shop　入手できる主なタイミングを表す

腕専用武器　Grip Weapon

ゲーム中の名称	日本語名	TYPE	Money	AT	攻撃回数	Hit	Weight	Range	Bullet	Shop
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	CN	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	CN	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	CN	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	CN	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	F	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	KN	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	武器屋 [illegible]
[illegible]	[illegible]	KN	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	KN	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	KN	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	KN	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	KN	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	KN	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	KN	[illegible]	58	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
W BladeS	[illegible]	KN	340	65	[illegible]	[illegible]	20	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	KN	400	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

ゲーム中の名称	日本語名	TYPE	Money	AT	攻撃回数	Hit	Weight	Range	Bullet	Shop
Bear Claw	[illegible]	KN	459	9	[illegible]	5	5			[illegible]
Keen Edge	[illegible]	KN		15		5	[illegible]	[illegible]		闘技場
P Needle	[illegible]	KN	23	10		5	[illegible]			[illegible]
H Needle	[illegible]	KN	[illegible]	29		5	[illegible]	1		[illegible]
P Sting	[illegible]	KN	[illegible]	47	4	5	22			[illegible]
P Stake	[illegible]	KN	524	87	1	[illegible]	18			[illegible]
[illegible] EX	[illegible] EX	MG	[illegible]	[illegible]	5	73	[illegible]		9	[illegible]
[illegible]	[illegible]	MG	[illegible]	[illegible]	[illegible]	5	4	1	9	[illegible]
Barubar	[illegible]	MG	50	5	5	[illegible]	5		9	[illegible]
AAssault	[illegible]	MG	250			6	9		9	[illegible]
Chronik	[illegible]	MG	303	9		5	[illegible]		[illegible]	[illegible]
Growtask	[illegible]	MG	[illegible]	22		[illegible]	24		9	18層
Opler	[illegible]	MG	435	2[illegible]	[illegible]	[illegible]			9	20層
Clavier	[illegible]	MG	[illegible]	24	8	4	30		[illegible]	[illegible]
FV 24	[illegible] 24	MG	[illegible]44	23	[illegible]	[illegible]	33		[illegible]	[illegible]
T85MG	[illegible]機関銃	MG	[illegible]	26	[illegible]	[illegible]	[illegible]		9	26層
Chronik25	[illegible]25	MG	[illegible]	3[illegible]	[illegible]	5	32		9	[illegible]
Congress	[illegible]	MG		2	4	[illegible]	[illegible]		9	
Opler GV	[illegible] GV	MG		34		6	46	[illegible]	9	闘技場
Hard Rod	[illegible]	RD	[illegible]	22	[illegible]					[illegible]
[illegible]	[illegible]	RD	[illegible]	[illegible]		[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]	RD	[illegible]	2[illegible]		9	5			[illegible]
Mad Iron	[illegible]	RD	[illegible]	33			[illegible]			[illegible]
H Pound	[illegible]	RD	58	3		8	9	1		[illegible]
G Pound	[illegible]	RD	99	4	1	8	[illegible]	1		[illegible]
M Hammer	[illegible]	RD	24[illegible]	48		[illegible]	23	1		闘技場
Dawn Star	[illegible]	RD	29[illegible]	54		6	26	1		[illegible]
[illegible]	[illegible]	RD	35	5		[illegible]	24	[illegible]		[illegible]
Rodder G	[illegible] G	RD	[illegible]	6		100	32			22層
Pounder	[illegible]	RD	478	[illegible]4		8	35			24層
K Saber	[illegible]	RD	[illegible]	82		10	39			[illegible]
[illegible] Hammer	[illegible]	RD	636	9[illegible]	1	1	4[illegible]			28層
Venus	[illegible]	RD	[illegible]	100		[illegible]	46	[illegible]		30層
[illegible]	[illegible]	RD		9		5	4			
G Saber	[illegible]	RD		109		[illegible]	50			闘技場
Kaiser[illegible]	[illegible]	RF		34		[illegible]	0		9	
Grenze	[illegible]	RF	[illegible]	4[illegible]	1	[illegible]			9	[illegible]
LastWord	[illegible]	RF	[illegible]	47		82	[illegible]	1	9	[illegible]
[illegible]	[illegible]	RF	[illegible]	56	1	80	5		9	[illegible]
Winnie	[illegible]	RF	148	64		[illegible]	[illegible]		[illegible]	10層
Blacksea	[illegible]	RF	[illegible]	[illegible]		[illegible]	[illegible]		9	[illegible]
T98RifleA	98式狙撃銃甲型	RF	[illegible]	83		8	2		9	15層
Alchmy	アルケ	RF	[illegible]	93		8[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Wander20	ヴァンダー20	RF	[illegible]	105		8	27	1	9	18層
Hexafire	[illegible]	RF	430	18		8[illegible]	[illegible]	1	9	[illegible]
[illegible]	[illegible] 60mm	RF	[illegible]	[illegible]		8	[illegible]		9	[illegible]
Alchemia	[illegible]	RF	[illegible]	[illegible]	1	9	[illegible]		9	25層
Zwige	ツィ[illegible]	RF	[illegible]	60		84	[illegible]		9	[illegible]
T98RifleB	98式狙撃銃乙型	RF	870	[illegible]	1	8[illegible]	43		9	28層
Wander60	[illegible] 60	RF	[illegible]	94		8[illegible]	4[illegible]	1	9	[illegible]
Bassoon	[illegible]	RF		2[illegible]	1	[illegible]	[illegible]		9	闘技場
Auden M90	[illegible] M90	SG	[illegible]	[illegible]	8		9		3	[illegible]
[illegible]	[illegible]散弾銃	SG		8	8	[illegible]	[illegible]		[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	SG	[illegible]	10	8	[illegible]	[illegible]		9	[illegible]
Budger	[illegible]	SG	[illegible]	1	8	[illegible]	14		9	[illegible]
Grossy	[illegible]	SG	74	[illegible]	8	7	17		9	[illegible]
WetBlood	[illegible]	SG	22[illegible]	15	8	[illegible]	16		9	[illegible]
[illegible] B	[illegible] B	SG	2[illegible]4	6	8	[illegible]	2		9	[illegible]
Auden M98	[illegible] M98	SG	33[illegible]	18	8	[illegible]			9	[illegible]
VN Budger	VN[illegible]	SG	[illegible]	2[illegible]	8	[illegible]	[illegible]		9	[illegible]
PeakGaza	[illegible]	SG	449	23	8	[illegible]	[illegible]	1	9	22層
Stare 30	[illegible] 30	SG	514	25	8	70	3		9	24層
[illegible]Soul	[illegible]	SG	602	28	8	70	34		9	26層
Grano	[illegible]	SG	694	3	8	[illegible]	3[illegible]	1	9	[illegible]
Grossy11	[illegible] 11	SG	[illegible]	34	8		4[illegible]	1	[illegible]	30層
[illegible]	[illegible]	SG		3[illegible]	8		44		[illegible]	闘技場
Means SG	[illegible] SG	SG		6	8	[illegible]	9	1	9	

肩専用武器 Shoulder Weapon

ゲーム中の名称	日本語名	TYPE	Money	AT	攻撃回数	Hit	Weight	Range	Bullet	Shop
[illegible]	[illegible]	AAM	[illegible]	[illegible]	[illegible]	85	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	AAM	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	AAM	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	AAM	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	AAM	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible] M4	ラバース M4	AAM	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	AAM	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	AAM	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	AAM	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	AAM	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	AAM	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	AAM	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	AAM	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	AAM	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	AAM	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	闘技場
[illegible]	[illegible]	AAM	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	AAM	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	AA	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	AA	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	AA	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	AA	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	AA	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	AA	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	AAH	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	AAH	350	[illegible]	[illegible]	65	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	AAH	549	[illegible]	[illegible]	66	35	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	AAH	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	38	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	AAH	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	42	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	AAH	863	[illegible]	[illegible]	[illegible]	46	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	AAH	990	43	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	AAH	1122	48	[illegible]	65	55	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	AAH	[illegible]	42	[illegible]	[illegible]	60	[illegible]	2	闘技場
[illegible]	[illegible]	CN	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	CN	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	CN	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	CN	[illegible]	[illegible]	[illegible]	66	24	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	CN	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	闘技場
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	闘技場
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	闘技場
[illegible]	[illegible]	M	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	M	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	M	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	M	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	M	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	M	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	M	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	M	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	M	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	M	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	M	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	M	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

[illegible]

ゲーム中の名称	日本語名	TYPE	Money	AT	攻撃回数	Hit	Weight	Range	Bullet	Shop
Adler	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
My[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

[illegible]

Shield

盾には大きさ、出現率という概念が導入された。大きさは大きいほうが防御に成功しやすい。出現率は盾を使った防御を選択しなくても自動的に防御できる確率を表している。盾で防御した場合、成功するとダメージを0にすることが可能だ。また、それぞれの盾には属性の違いがあるため、防御力や重量だけを見てセットアップするわけにはいかなくなっている。

凡例

- Money [illegible] Shopでの購入価格を表す
- Guard 防御力を表す
- 出現率 自動防御の出現率を表す値
- Size シールドの大きさを表す値
- Weight [illegible]重量を表す
- DF Type その兵器が耐性を持つ攻撃属性
- Shop 各パーツの主な購入タイ[illegible] [illegible]番号と対応

ゲーム中の名称	日本語名	Money	Guard	出現	Size	Weight	DF Type	Shop
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

[illegible]

Back Pack

バックパック

バックパックはアイテム積載量が増加するITEMタイプと 出力が増加するTURBOタイプの2種類に明確に分けられた つまり部隊内の役割分担を考えたセットアップをしなければならないということである 重量に対する要求がシビアである上 味方の補給ユニットやリペアバックパックが存在せず 回復はアイテム頼りとなるので アイテムの積載量も考慮に入れてセットアップを行う必要がある

凡 例

- **TYPE** バックパックの種類
  - ●ITEM＝アイテム積載量が増加させる [illegible]
  - ● [illegible]
- **Money** 価格表示のあるものは Shopでの購入価格を表す
- **Weight** パーツの重量を表す
- **Output** 増加する出力値
- **Item** アイテムの追加積載数
- **Range** 追加されるアイテム使用時の利用範囲
- **Shop** 各パーツの主な購入タイミングを表す 数字はミッション番号と対応

ゲーム中の名称	日本語名	TYPE	Money	Weight	Output	Item	Range	Shop
BP T3A	BP T3A	ITEM	22	3		1	3	02話
BP T2A	BP T2A	ITEM	59	4		2	3	03話
BP T1A	BP T1A	ITEM	149	12		4	3	07話
BP T4A	BP T4A	ITEM	149	12	—	4	3	11話
BP-T3B	BP-T3B	ITEM	200	11		3	4	11後
[illegible]	BP T5A	ITEM	[illegible]	[illegible]		[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	ITEM	[illegible]	[illegible]		[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	ITEM	[illegible]	[illegible]		[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	ITEM	[illegible]	[illegible]		[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	ITEM	[illegible]	[illegible]		[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	ITEM	[illegible]	5		[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	ITEM	[illegible]	[illegible]		[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	BP T[illegible]	ITEM	[illegible]	[illegible]		[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	BP T[illegible]	ITEM	[illegible]	[illegible]		[illegible]	4	[illegible]
[illegible]	BP 5C	ITEM	[illegible]	[illegible]		[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	TURBO	[illegible]	[illegible]	[illegible]			[illegible]
[illegible]	[illegible]	TURBO	[illegible]	[illegible]	[illegible]			[illegible]
[illegible]	[illegible]	TURBO	[illegible]	[illegible]	[illegible]			[illegible]
[illegible]	AG [illegible]	TURBO	1066	23	[illegible]			[illegible]
AG 1000S	AG 1000S	TURBO	[illegible]	30	[illegible]			[illegible]
[illegible]	AG 450A	TURBO	[illegible]	[illegible]	[illegible]			[illegible]
AG 450B	AG 450B	TURBO	392	15	31			[illegible]
AG 450C	AG 450C	TURBO	745	[illegible]	[illegible]			[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]			[illegible]
[illegible]	[illegible]	TURBO	[illegible]	[illegible]	[illegible]			[illegible]
[illegible]	AG [illegible] A	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]			[illegible]
[illegible]	AG 640B	TURBO	498	17	35			[illegible]
[illegible]	AG 640C	TURBO	892	22	41			[illegible]
[illegible]	AG 640D	TURBO	1411	28	63	—	—	28話
[illegible]	AG 640S	TURBO	[illegible]	34	61			[illegible]

Computer

2ndのコンピュータにはモードという概念が導入され、モードを切り換えることによって格闘、近距離、遠距離といったWAPのセットアップタイプに対応する。コンピュータの性能はクロックアップして上げることも可能である。それゆえ、コンピュータの種類自体は少ない。なお、コンピュータは固有のスキルを持っており、戦闘中はスキルを自動的に発動する。

凡例

Money [illegible] Shop [illegible]
MODE [illegible]
◆ [illegible]
◆ [illegible]
◆ [illegible]
◆ [illegible]
Shop 各パーツの主な購入タイミングを表す。数字はミッション番号と対応

ゲーム中の名称	日本語名	Money	MODE1				MODE2				MODE3				MODE4				MODE5				Shop
			F	Sh	L	Sk	F	Sh	L	Sk	F	Sh	L	Sk	F	Sh	L	Sk	F	Sh	L	Sk	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

ゲーム中の名称	日本語名	Money	MODE1 F	MODE1 Sh	MODE1 L	MODE1 Sk	MODE2 F	MODE2 Sh	MODE2 L	MODE2 Sk	MODE3 F	MODE3 Sh	MODE3 L	MODE3 Sk	MODE4 F	MODE4 Sh	MODE4 L	MODE4 Sk	MODE5 F	MODE5 Sh	MODE5 L	MODE5 Sk	Shop
[illegible]	[illegible]	[illegible]																					
[illegible]	[illegible]	[illegible]																					
[illegible]	[illegible]	[illegible]																					部品屋[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]																					
[illegible]	[illegible]	[illegible]																					
[illegible]	[illegible]	[illegible]																					
[illegible]	[illegible]	[illegible]																					
[illegible]	[illegible]	[illegible]																					部品屋[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]																					
[illegible]	[illegible]	[illegible]																					
[illegible]	[illegible]	[illegible]																					
[illegible]	[illegible]	[illegible]																					
[illegible]	[illegible]	[illegible]																					
[illegible]	[illegible]	[illegible]																					
[illegible]	[illegible]	[illegible]																					
[illegible]	[illegible]	[illegible]																					
[illegible]	[illegible]	[illegible]																					
[illegible]	[illegible]	[illegible]																					部品屋[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]																					
[illegible]	[illegible]	[illegible]																					
[illegible]	[illegible]	[illegible]																					
[illegible]	[illegible]	[illegible]																					
[illegible]	[illegible]	[illegible]																					
[illegible]	[illegible]	[illegible]																					部品屋[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]																					
[illegible]	[illegible]	[illegible]																					[illegible]

[illegible]
[illegible]
[illegible]

COMスキル COM Skill

COM SKILL名	SKILLの効果	MODE	コンピュータ名
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
チートサイトS LV2	近距離攻撃 消費AP0	5	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	遠距離で射程が1増加	5	Pundit 4
[illegible]	遠距離[illegible]	5	[illegible]

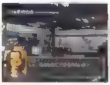
FRONT MISSION 3
システム&ミッション解説

システム解説

シリーズ中では、かなり異色といえるシステムを持つ3rd。シナリオやネットワークのボリュームもさることながら、特にスキル関連に独特のシステムを採用している。

シナリオの分岐

3rdにはエマ編とアリサ編の2つのシナリオが用意されており、開始直後にある分岐イベントで、どちらのシナリオに進むのかが決まる。両シナリオともミッション数は50を超えており、いわば2作品分のボリュームが詰め込まれていることになる。



クリアランキング

[illegible] BRONZE [illegible] PLATINUM [illegible] 回数、[illegible] 最強WAP [illegible]、特殊な敵が出現する [illegible] なる。

ネットワークの充実

2ndで盛り込まれたネットワークシステムは3rdでより幅を広げ、[illegible] 資料の宝庫であり、キャラクターごとにやりとりする電子メール [illegible] 遊び要素も満載されている。

クリアランキングの判定基準

敵撃破率	[illegible]
[illegible]	[illegible] NPC [illegible]
平均ダメージ	[illegible]
平均武器レベル	[illegible]
ターン数	[illegible]
NPC残数	[illegible]
評価	BRONZE 69%以下
	[illegible]
	[illegible]
	PLATINUM 90 [illegible]

UNIT

ユニット

ユニットの分類

3rdのユニットで特徴的なのは、歩兵やパイロットが"人間ユニット"として登場する点だ。ハンドガンやライフルを装備しているので、そのままでもある程度は戦える。また、敵味方ともに補給ユニットが存在せず、回復や弾薬補給はアイテムに頼ることになる。

敵WAPの捕獲

敵 [illegible] WAP [illegible] HP [illegible] 機体をミッションクリア [illegible] 使用可能 [illegible]

ユニットのタイプ分け



WAP
敵味方ともに主力となるユニット。[illegible]



装甲車
[illegible]



戦車
[illegible]



攻撃ヘリ
[illegible]



砲台
固定砲台 [illegible]



大型WAP
[illegible]



人間
WAP [illegible]



その他 特殊車両、艦船など
[illegible]

セットアップ

基本的なセットアップ方法は他シリーズと同じで、総出力の範囲内に総重量が収まるように、パーツや武器を選択する。パーツに改造を施し性能を向上させられるのが特徴的だ。また、スキルがパーツに設定されているので、スキルを習得するためのセットアップという考え方も重要になる。

パーツの改造

ボディ、左右の腕、脚パーツは、それぞれ改造を施すことで性能を[illegible]させることができる。全パーツに共通しているのはHP改造で、Lv 0（未改造）～Lv 7までの8段階でHPが増加していく。その他、ボディは属性防御、腕は命中率、脚は回避率とR&B（ローラーダッシュ&バーニア）の改造が可能。これらはLv 0～Lv 4までの5段階となっている。[illegible]による性能の上がり幅はレベル単位で設定されており、その内容はパーツごとに異なっている。なお、HP改造以外の改造の効果を得るには、パーツごとにAPを振り分ける必要がある（下記「APの振り分け」参照）。

パーツの改造個所と内容

共通＝HP改造	パーツのHPを増加させる
ボディ＝属性防御改造	各属性[illegible]ダメージを軽減。また、[illegible]ダメ障害の発生を抑える効果もある ・対衝撃＝「気絶」の発生率が低下 ・対貫通＝「混乱」の発生率[illegible] ・対炎熱＝「強制排出」の発生率[illegible]
腕＝命中改造	攻撃の命中率を高める
脚＝回避改造、R&B改造	回避改造は、攻撃の回避率を高める。R&B改造は[illegible]の改造で、ローラーダッシュは水平方向への移動力が2倍に、バーニアは垂直方向の移動力が+1される。なお、ホバーはR&B改造ができない

脚部パーツと移動コスト

脚パーツは3タイプ[illegible]地形ごとに移動コストが設定されている。これは移動力から1マス[illegible]差し引かれる数値で、AP消費とは関係しない。右表の「段差」は未改造で移動できる段数。ホバーは段差を移動できない。

地形ごとの移動コスト

地形	2脚	4脚	ホバー
[illegible]	[illegible]	1	1
[illegible]	[illegible]	1	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

攻撃属性と属性防御

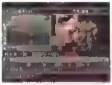
武器には3種類の攻撃属性から、いずれか1つが設定されている。基本的に格闘武器は衝撃、射撃武器は貫通、肩装備は炎熱だが、一部に異なる属性を持つ武器がある。攻撃属性と相手の属性防御が同じ種類である場合、与えるダメージが軽減される。

武器と属性の対応

衝撃＝ナックル、ロッド、ショットガン
貫通＝パイルバンカー、マシンガン、ライフル
炎熱＝火炎放射器、ミサイル、グレネード

余剰出力で格闘攻撃力が増加

機体の余剰出力（総出力－総重量）が大きいほど、格闘攻撃の威力が増加する。格闘攻撃をメインとするユニットは、バックパックに追加出力タイプを選んで総出力を増し、軽い機体構成にすると効果が大きい。



AP

アクティブポイント

APの役割

APは戦闘時の行動力を表すもので、移動や攻撃を行う際に必要分のAPを消費する。当然、APが足りなければそれ以上の行動はできない。また、改造を施したパーツにAPを振り分け、性能を向上させる役割も持っている。

行動のAP消費

移動＝1マスにつき1AP
格闘武器＝1AP
ショットガン＝3AP
ライフル＝4AP
火炎放射器＝4／7／11AP
マシンガン、ガン＝5AP
キャノン＝8AP
ミサイル＝10AP
グレネード＝12AP
徹甲弾＝15AP
アイテムを使う＝4AP

反撃時のAP消費

敵との距離
1～2マス＝3AP
3～4マス＝2AP
5マス以上＝1AP
シールド防御＝2AP

APを消費する行動

APは使用武器によって消費量が異なっている。火炎放射器は消費APを4、7、11から選択でき、消費量が多いほど攻撃力が高くなるという仕組みになっている。また、反撃時は武器ごとのAPに、距離に応じたAPが加算される。

APの回復

APはそれぞれのフェイズ開始時に、一律12ポイントが回復する（パイロットのAP最大値を超えることはない）。

AP最大値の増加

APの最大値は、パイロットのエースランク（レベル）が1上がるごとに、2ずつ増加する。最高ランクは8で、APは30が上限となる。これはすべてのキャラクターに共通する。

APの振り分け

[illegible]属性防御改造、腕に命中改造、脚の回避改造が施されている場合、APを[illegible]振り分けることで、それぞれの改造の効果が得られる。APの振り分けはパイロット単位で、出撃時、搭乗する機体を選択してから行う。振り分けられるAPは最大値から12ポイントを差し引いた分で、残りAPが12ポイント以下になるような振り分けはできない。APの最大値が20ポイントの場合、8ポイントまで振り分けに使用できるということだ。改造の最高レベルが4なので、ボディ、両腕（左右を一括する）、脚の3カ所に振り分けると、最大で合計12ポイントが必要

CHARACTER

キャラクター

エースランクと熟練度

キャラクターには能力値がなく　敵ユニ　トのパーツを破壊することで上昇するエースランクと　使用武器の熟練度がその役割を果たしている　エースランクはAP最大値の増加に関係し　武器熟練度は攻撃力アップにつながっている

エースランク

[illegible]

武器熟練度

[illegible]経験値が規定値に達するごとに　熟練度がレベルアップしていく　[illegible]Sランクとなる[illegible]ただし[illegible]

WRONG STATUS

ステータス障害

ステータス障害の発生

ステータス障害は混乱　気絶　戦意喪失　敵のみ　の3種類　それぞれ発生率が攻撃属性に関係しており　対応する属性防御を上げることで発生を抑えることができる　なお　戦意喪失中の敵を攻撃すると投降する　ステータス障害とは少し内容が異なるが　パイロットが強制的に機体から降ろされる　強制排出　が発生することもある　排出されたパイロットは、人間ユニットとして行動する

ステータス障害の種類



気絶

[illegible]



混乱

[illegible]



戦意喪失

[illegible]

SKILL

スキル

スキルの習得

3rdのスキル習得システムは独特で　他シリーズとは一線を画している　スキルはボディ　腕　左右とも同じ　脚の各パーツに設定されており　機種ごとに内容が異なっている　そのパーツを装備して戦闘を行うことで、スキルの発動条件に合致したとき、一定確率でパーツのスキルが発動し　戦闘終了時に習得する　敵機体を入手すれば　そのパーツも使用できるので、ミッションでは敵を降伏させる戦い方や　強制排出などを利用した機体の奪取が重要になってくる

スキルの使い方

[illegible]

スキルの連鎖

基本的に　コンピュータにセットしたスキルは[illegible]連鎖発動の可能性がある　スキルには個別に連鎖確率が設定されているが[illegible]補助的なスキルは発動率と連鎖率が高く　攻撃系のスキルは低く設定されて[illegible]ちなみに　コンピュータの容量が最大6なので　セットできるスキル[illegible]容量1×6　が最高となる

コンピュータの性能も影響

[illegible]



スキルの種類

■発動条件 [illegible]
■発動 [illegible]
■連續 [illegible]は運鎖が発生しない。
■容量 スキルのセ[illegible]タの容量。
■効果 [illegible]
■機種 スキルを習得[illegible]
■パーツ スキルを習得[illegible]
■習得率 スキル習得[illegible]

名称	武器	発動	連續	容量	効果	機種	パーツ	習得率
[illegible]	[illegible]		[illegible]		[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]		[illegible]		[illegible]AP[illegible]	[illegible]	[illegible]	C
[illegible]	[illegible]		[illegible]	[illegible]	[illegible]AP[illegible]	[illegible]	[illegible]	B
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	3	AP[illegible]攻撃できる	[illegible]	[illegible]	B
Armブレイク	格闘 射撃[illegible]		低		どちらかの腕を必ず破壊する	フォーラM12A	腕	A
Body[illegible]	防御	[illegible]	[illegible]		[illegible]ディへの攻撃を腕で受ける	PAW2プロ[illegible]	腕	C
Bodyブレイク	格闘 射撃			4	必ずボディを破壊する	112式 [illegible]	腕	A
[illegible]	防御	[illegible]	[illegible]		[illegible]のダメージを100にする	108式 [illegible]	[illegible]	C
[illegible]	防御	[illegible]	[illegible]		[illegible]400のダメージを200にする	[illegible]	[illegible]	C
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]	[illegible]		B
[illegible]	[illegible]		[illegible]	1	転倒させ、APを半減させる	PAW[illegible]	[illegible]	C
Fallパンチ	格闘		[illegible]	[illegible]	転倒させ、APを0にする	[illegible]	[illegible]	C
Hit&Away	射撃武器[illegible]		低		[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]ブレイク	格闘 射撃[illegible]		低	1	[illegible]を破壊する	[illegible]	[illegible]	A
[illegible]DMG20	防御	[illegible]	中	1	20以下のダメージを無効化	天動3型	[illegible]	[illegible]
[illegible]	防御	[illegible]	[illegible]		[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	防御	[illegible]	[illegible]		[illegible]	[illegible]	[illegible]	B
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]	[illegible]	[illegible]	B
[illegible]	防御	[illegible]	[illegible]		[illegible]を受けてもHPが1残る	109式[illegible]	[illegible]	D
[illegible]	格闘		[illegible]	1	敵パイロットを強制排出する	天動3型	[illegible]	C
[illegible]	防御	[illegible]	中	1	パーツが破壊される可能性がある場合、戦闘を終了する	フォーラM12A	脚	C
オートマシン[illegible]	射撃武器[illegible]	[illegible]	中	1	気絶中、自動攻撃を行う	[illegible]	[illegible]	D
[illegible]	射撃武器[illegible]	[illegible]	中	2	気絶中、自動攻撃を行い、攻撃後、気絶が回復する	PAW2プロウ[illegible]	[illegible]	D
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	回避率[illegible]状態になる	PAW[illegible]	[illegible]	C
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]	[illegible]	[illegible]	B
[illegible]MAX	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]MAX[illegible]	[illegible]	[illegible]	B
[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]	格闘可能な味方機が敵、隣接して[illegible]る場合、格闘で攻撃する	永春3[illegible]	[illegible]	[illegible]
格闘[illegible]	格闘		[illegible]	[illegible]	格闘[illegible]2倍になる	108式 [illegible]	[illegible]	[illegible]
格闘[illegible]	格闘	[illegible]	[illegible]	[illegible]	格闘の攻撃力が[illegible]5倍になる	キャセルM[illegible]	[illegible]	B
格闘[illegible]	格闘		[illegible]	3	格闘の攻撃力が2倍になる	グラップルM1[illegible]	[illegible]	B
緊急脱出	射撃武器[illegible]	[illegible]	[illegible]		機体が撃破されたとき、パイロットが脱出する	フォーラM12A	[illegible]	D
経験値2倍	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]入手経験値を2倍にする	トレーグM[illegible]	[illegible]	C
経験値3倍	グレネ[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]入手経験値を[illegible]にする	[illegible]	[illegible]	B
経験値[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	3	[illegible]入手経験値[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	C
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	2	敵が先制する代わ[illegible]	[illegible]	[illegible]	B
[illegible]Atk	格闘		[illegible]	1	[illegible]	[illegible]	[illegible]	C
[illegible]ドAtk	格闘		[illegible]	2	シールドで攻撃[illegible]	[illegible]	[illegible]	B
[illegible]ドAtk[illegible]	格闘		[illegible]	3	シールドで攻撃[illegible]	[illegible]1型	[illegible]	B
[illegible]	格闘	中		3	射撃可能な味方機[illegible]、射撃で攻撃する	[illegible]	[illegible]	D
[illegible]	[illegible]		[illegible]		[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]2[illegible]	グレネード[illegible]		[illegible]	[illegible]	[illegible]攻撃する	[illegible]	[illegible]	B
[illegible]3[illegible]	グレネ[illegible]		[illegible]	1	[illegible]攻撃する	[illegible]	[illegible]	B
[illegible]	グレネ[illegible]		[illegible]		[illegible]	[illegible]式 [illegible]	[illegible]	C
[illegible]	グレネ[illegible]		[illegible]		[illegible]5倍[illegible]	[illegible]M1	[illegible]	B

名称	武器	発動	連鎖	容量	効果	習得	パーツ	習得率
[illegible]	[illegible]		[illegible]		[illegible]			
[illegible]	格闘		低		[illegible]する	[illegible]M	[illegible]	
スナイプAny	連射	小	低	3	攻撃がパーツ1つに集中する	[illegible]	[illegible]	A
スナイプArm	連射	小	低	3	攻撃が腕に集中する	[illegible]	[illegible]	A
スナイプBody	連射	小	低	3	攻撃がボディに集中する	[illegible]型	[illegible]	A
スナイプLeg	連射	小	低	3	攻撃が脚に集中する	鉄騎4型	[illegible]	A
絶対先攻I	肩武器以外	中	高	1	先制攻撃できるが、被ダメージが1.4倍になる	[illegible]	[illegible]	
絶対先攻II	肩武器以外	中	高	2	先制攻撃できるが、被ダメージが1.2倍になる	[illegible]	[illegible]	B
絶対先攻III	肩武器以外	中	高	3	先制攻撃できる	[illegible]	[illegible]	B
[illegible]	肩武器以外	中	高	[illegible]	属性改造+1で、全属性対応防御をする		[illegible]	
属防2	肩武器以外	中	高	2	属性改造+2で、全属性対応防御をする	[illegible]	[illegible]	B
属防MAX	肩武器以外	中	高	3	属性改造MAXで、全属性対応防御をする	明[illegible]型	[illegible]	B
[illegible]	格闘	[illegible]	[illegible]		[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	格闘		[illegible]	2	[illegible]攻撃[illegible]	[illegible]	[illegible]	B
[illegible]	格闘		[illegible]	1	体当たり攻撃。[illegible]よりもダメージが大きい	[illegible]	[illegible]	B
[illegible]	左右が同じ格闘・射撃武器	[illegible]	[illegible]	[illegible]	左右で2連続攻撃をする	[illegible]	[illegible]	C
[illegible]	左右が同じ射撃武器		低	2	左右で2連続攻撃をする	PAW[illegible]	[illegible]	
[illegible]	左右が違う射撃武器		低	2	左右で2連続攻撃をする	[illegible]型	[illegible]	
[illegible]	左右が同じ格闘武器	小	低	2	左右で2連続攻撃をする	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	左右が違う格闘武器	小	低	2	左右で2連続攻撃をする	武[illegible]型	[illegible]	
[illegible]	連射	小	低	1	発射弾数が1.2倍になる	[illegible]	[illegible]	C
[illegible]	連射	小	低	2	発射弾数が1.5倍になる	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	連射	小	低	3	発射弾数が2倍になる	[illegible]型	[illegible]	B
[illegible]	防御	大	中	1	ミサイル攻撃を回避する	[illegible]M[illegible]	[illegible]	B
[illegible]	グレネード以外	中	高	1	敵の回避改造を−1する	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	グレネード以外	中	高	2	敵の回避改造を−2する	[illegible]	[illegible]	B
[illegible]	グレネード以外	中	高	3	敵の回避改造を無効化する	[illegible]	[illegible]	B
[illegible]	肩武器以外	中	高	1	敵の武器熟練度を−1する	[illegible]M4F	[illegible]	C
[illegible]	肩武器以外	中	高	2	敵の武器熟練度を−2する	[illegible]	[illegible]	[illegible]
敵熟練度3	肩武器以外	中	高	3	敵の武器熟練度を−3する	武[illegible]型	[illegible]	B
敵属防1	グレネード以外	中	高	1	敵の属性防御改造を−1する	[illegible]M	[illegible]	
敵属防2	グレネード以外	中	高	2	敵の属性防御改造を−2する	鉄騎4号	[illegible]	B
敵属防無効	グレネード以外	中	高	3	敵の属性防御改造を無効化する	[illegible]	[illegible]	B
敵命中1	肩武器以外	中	高	1	敵の命中改造を−1する	PAW1		C
[illegible]	肩武器以外	中	高	2	敵の命中改造を−2する	[illegible]		[illegible]
[illegible]	肩武器以外	中	高	3	敵の命中改造を無効化する	[illegible]	[illegible]	B
[illegible]	[illegible]武器	大	中	1	胴パーツが破壊されても反撃できる		[illegible]	[illegible]
[illegible]MG	グレネード以外	小	低	1	敵パイロットにダメージを与える	[illegible]M2C	[illegible]	C
[illegible]MG II	[illegible]		[illegible]	2	敵パイロットにIより大きなダメージを与える	[illegible]	[illegible]	E
[illegible]MG	[illegible]		[illegible]		敵パイロットにIIより大きなダメージを与える	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	射撃、ミサイル	小	低	1	混乱状態にする	[illegible]M	[illegible]	[illegible]
[illegible]攻撃	グレネード以外	小	低	1	HP合計が最大値の1/4のとき、武器熟練度が上昇	[illegible]	[illegible]	D
[illegible]	格闘	[illegible]		3	[illegible]	[illegible]	[illegible]	A
包囲射撃	射撃	中		3	射撃可能な味方2機がいる場合、3機で射撃を[illegible]	[illegible]	[illegible]	A
ミサイル乱撃	ミサイル	小	低	1	ミサイルの残弾をすべて発射する	[illegible]	[illegible]	C
[illegible]	格闘、射撃、ミサイル	小	低	4	[illegible]	[illegible]	[illegible]	A
リベンジI	肩武器以外	小	[illegible]	1	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	肩武器以外		[illegible]	2	[illegible]	[illegible]D型		B
リベンジIII	肩武器以外		[illegible]		[illegible]	[illegible]	[illegible]	B
[illegible]Body	肩武器以外	[illegible]		5	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	肩武器以外	小	低	4	パーツが破壊された場合、敵の同じパーツを破壊する	11式[illegible]	[illegible]	C

機体ごとの習得可能スキル

機体	Body	Arms	Legs
107式 旋風	[illegible]	[illegible]	[illegible]
PAW1バーレイ	[illegible]	[illegible]	[illegible]
グラップルM1	[illegible]	[illegible]	[illegible]
上帝1型	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ドレークM2C	[illegible]	[illegible]	[illegible]
メレティンM1	[illegible]	[illegible]	[illegible]
108式 旋雷	[illegible]	[illegible]	[illegible]
PAW2プロウブ	[illegible]	[illegible]	[illegible]
クリレセクス	[illegible]	[illegible]	[illegible]
セニスレウ	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ヒーネトライ	[illegible]	[illegible]	[illegible]
景羽1型	[illegible]	[illegible]	[illegible]
109式 炎陽	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ウィスク	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ゲイティ	[illegible]	[illegible]	[illegible]
セロス	[illegible]	[illegible]	[illegible]
フォーラM12A	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ラオヘフィーア	[illegible]	[illegible]	[illegible]
110式 陣風	[illegible]	[illegible]	[illegible]
永由3型	[illegible]	[illegible]	[illegible]
シーニ	[illegible]	[illegible]	[illegible]
鉄騎4型	[illegible]	[illegible]	[illegible]
武神3型	[illegible]	[illegible]	[illegible]
冰河1型	[illegible]	[illegible]	[illegible]
111式 春風	[illegible]	[illegible]	[illegible]
奇兵0型	[illegible]	[illegible]	[illegible]
覇王1型	[illegible]	[illegible]	[illegible]
天陣3型	[illegible]	[illegible]	[illegible]
明天1型	[illegible]	[illegible]	[illegible]
レクソンM4F	[illegible]	[illegible]	[illegible]
112式 王達	[illegible]	Bodyブレイク	[illegible]
キャセルM2	[illegible]	[illegible]	[illegible]

ITEM

アイテム

アイテムの使い方

アイテムはユニットごとに、バックパックに装備しているものを使用できる。バックパックにはアイテムの装備スロット数（容量）が設定されており、アイテム単位で装備に必要な容量が異なる。アイテムは隣接している味方ユニットにも使用できるので、容量に余裕のあるユニットは回復アイテムを満載しておくといいだろう。

クリアランキングの判定基準

名称	効果	価格	容量
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Max	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Max	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Low	[illegible]	[illegible]	[illegible]
High	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Max	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Max	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

TACTICS

敵を投降させるコツ

敵を戦意喪失に追い込むには、[illegible]して[illegible]が[illegible]。スキルのない序盤では難しいが、単発で大ダメージを与える[illegible]と、パーツに万遍なく弾が散るショットガンを利用して、うまく戦意喪失に追い込もう。戦意喪失した敵機はボディのHPも残り少ないことが多く、WAPで攻撃するとダメージが大きすぎて撃破してしまう。他の敵を片付けて安全な状況になったら、WAPを降りて人間ユニットになり、戦意喪失中の敵を攻撃しよう。ハンドガンでの攻撃はダメージが15～30程度なので、ほぼ確実に投降させられる。



戦意喪失中の敵は放置し、他の敵を攻撃。残りHPが多い場合は、[illegible]して投降させてしまおう。



WAPを降りて攻撃すれば、過剰なダメージで撃破してしまうことも少ない。敵の機体を手に入れよう。

FRONT MISSION 3 Episode of EMA Simple Advance Chart

冒頭の選択で亮五の仕事に付 [illegible]

[illegible] ション総数は [illegible] ると全部で85にも [illegible] および、アリサ編に比べて、より多くのプレイ時間を要するボリュームと [illegible] ている。また、シナリオ序盤に [illegible]

[illegible] 撃するには、選択を変え [illegible] から何度もプレイする必要がある [illegible]

Chart Start	Story Guide
M00 沖縄試験場	[illegible]
日防軍研究室	[illegible]
分岐 亮五の仕事に付き合う 付き合う➡エマ編 付き合わない➡アリサ編	[illegible] WAPに [illegible]
居住区工事現場	
M01 日防軍横須賀基地(WAP倉庫前)	IN [illegible] 横須賀基地 [illegible]
M02 日防軍横須賀基地(爆発現場)	IN エマ
M03 日防軍横須賀基地(地下通路)	
M04 日防軍横須賀基地(正門前)	
M05 釜利谷JC	横須賀基地内に侵入し [illegible] MIDASの爆発現場を目撃 [illegible]
M06 釜利谷JC(立体交差)	[illegible]
M07 釜利谷JC(料金所)	[illegible] である機動強襲群が和輝 [illegible] 部隊を指揮する [illegible] を撃破す [illegible]
M08 横浜市中区	
M09 本牧ふ頭	
M10 本牧ふ頭(新扇島ブリッジ)	IN デ[illegible]ス
M11 ウィルソンクリフス	**国外脱出** 亮五のツテを頼り、横浜港第二埠頭へ到着した和輝たち。そこで彼らは驚愕の事実を知る。横須賀基地の爆発が、和輝と亮五の犯行と報道されていたのだ。OCU日本に居場所を失った両名は、エマとともにUSNへ向かうことを選択。本牧埠頭へ到着した和輝たちが、二度目の遭遇となるリュウ・ハイフォンの敵WAP部隊に妨害を受ける。何とかこれを撃退し、FIAエージェントのデニス・ヴァイカートと合流、輸送船で太平洋上のUSN第3艦隊へ向かう

Summary of Story

和輝と亮五は、USNの科学者エミール・クラムスコイやFIAエージェントのデニム・ヴァイカート、そしてパープルヘイズのメンバーらと共に、大漢中軍や傭兵集団の呉龍と戦いを繰り広げる。アリサ編では仲間となるリュウ・ハイフォンやラン・ショウホアは敵対する立場となり、和輝たちは彼らとも刃を交えることとなる。大漢中軍との戦いで、USNが裏から援助している華蓮団と合流、彼らの力を借りて、最大の敵であるルカーヴを追撃していく。その戦いの中で、パープルヘイズや華蓮団メンバーとの離別を経験し、クーデター騒動が発生したOCU日本へと帰国。和輝たちは、沖縄に隠されたMIDASを奪還すべく、父である武村伊佐夫やエマたちと共に、最後の戦いに挑む



[illegible]



[illegible]

分岐 コンテナを撃破したか？
コンテナを撃破➡Aルート
コンテナが逃亡➡Bルート

A
B

M12/A1 スマトラ島

M12/A2 チェア・チュー・カン

M12/B1 パリラー農場
M12/B2 スマトラ島
M12/B3 OCU兵器工場

IN M25の分岐条件

分岐 侵攻ルートを選択
A
B

M13/B1
M13/B2
M13/B3
M13/B4

IN M26の分岐条件

M14 バクエイダム

分岐 ルート選択
ユィンコウ➡Aルート
シンチェイ➡Bルート

A
B

分岐 M14でダムを破壊したか？
破壊した➡A1ルート
破壊していない➡A2ルート

分岐 M14で連絡兵が本部に連絡をしたか？
連絡した➡B1ルート
連絡していない➡B2ルート

A1
A2
B1
B2

M15/A1-1 ユィンコウ郊外

M15/B1-1 シンチェイ近郊
M15/B1-2 台北近郊

分岐 M14で連絡兵が本部に連絡をしたか？
連絡した➡A2-1ルート
連絡していない➡A2-2ルート

M15/B2-1 シンチェイ近郊
M15/B2-2 台北近郊

A2-1
A2-2

M15 A2-1 ユィンコウ近郊
M15 A2-2 ユィンコウ近郊

分岐 M14で連絡兵が本部に連絡をしたか？
連絡した➡A3-1ルート
連絡していない➡A3-2ルート

A3-1
A3-2

M15/A3-1 台湾農村
M15/A3-2 台湾農村

M16 湖光要塞(機動兵器研究所)
M17 湖光要塞(テストセンター)

M18 USN大使館
M19 台北市街

IN マーカス

M20 福台トンネル(入り口)

M21 福台トンネル(内部)

M22 福台トンネル(ターミナルエリア)

M23 海底油田

広州華蓮団宿舎

広州繁華街

M24 宜章

広州華蓮団本部

分岐 ユンが仲間にいるか?
いる➡Aルート
いない➡Bルート

A

B

M25/A 梧州駐留基地A

M25/B 梧州駐留基地B

広州ショップ

M26 韶関

分岐 セロスを倒しているか?
倒した➡Aルート
倒していない➡Bルート

A

B

M27/A 桂林A

M27/B 桂林B

桂林華蓮団本部

広州華蓮団本部

広州繁華街

M28 廈門

M29 玉屏

リンアンの家

M30 仏山貯蓄池

広州繁華街

M31 M31

広州華蓮団宿舎

広州繁華街

広州華蓮団本部

M32 嘆天雷閣(上層)

M33 嘆天雷閣(第一層)

M34 嘆天雷閣(第二層)

M35 嘆天雷閣(第一層)

華蓮団

海底油田の調査部隊を退けた一行は本部へ戻り団長のホアンに報告……ルカーヴ遺跡の協力を得ることに……する。ただし情報が揃う……もらいたいとホアンに頼ま……

……であるウォヘンが指揮する部隊。急いで……

IN

IN

……を倒していない場合

……部隊を退けた一行が桂林へ戻ると……

イマシナリーナンバー

……研究所から逃げ出し……イマジナリーナンバー計画の詳細……加え、ルカーヴの所在を確認できた。ルカーヴは現在……

……いる敵の防衛線を突破……する必要がある。そこで和輝たちは……するという作戦を実行。しかし……

ミン・コォワン

……という青年は……国家主席とうたわれ国民の支持を得てい……自己の出生の秘密を知……することを決意する

……グァンレイを訪ねていた。彼はJ.S.N.のスパイであり……だった。グァンレイはエーノ……

IN

嘆天雷閣

……移動要塞……部隊には移動要塞を使い……それはこれまで華蓮団……った。この要塞を落とせば……可能になる。和輝たちは嘆天雷閣を製作した技術者の中で唯一の生き残りであるジュンに協力を依頼し、嘆天雷閣攻略の方法を模索する

- M36 武漢長江大橋
- M37 武漢補給基地
- 武漢野営地
- 武漢ショップ
- M38 ボーヤン湖
- 〔illegible〕野営陣地
- ボーヤン湖野営陣地
- M39 黄山
- M40 南京長江大橋
- M41 黄山(農村)
- M42 南京市政府
- M43 [illegible]
- 南京市政府
- 南京酒場
- 南京ショップ
- M44 新上海空港
- M45 ラーブヌイ大使館
- ラーブヌイ大使館待機室
- M46 ラーブヌイ大使館(内部)
- M47 塩城ミサイル基地跡
- M48 塩城ミサイル基地跡(内部)
- M49 連雲港
- 解体場ドック
- 格納庫
- M50 日本領海
- 佐世保基地格納庫

鎮江進撃

[illegible]雲間を撃破して勢いに乗った華道[illegible]ウォワンを倒して上海へと進撃を[illegible]和輝は南京の市民を巻[illegible]

ルカーウの裏切り

[illegible]どり着いた和輝たちは、イマシナ[illegible]にいるパール[illegible]和輝を[illegible]

日本へ

[illegible]ある武将[illegible]、無事にエマと[illegible]軍を利用する考えだった[illegible]

だが、OCJ日本に向かうためには船が必要となる。軍艦の廃棄場であった連雲港へ行けば、移動手段が見つかるかもしれないというデニスの提言に従い、一行は連雲港へと進む。そこではUSN[illegible]部隊の兵士がMIDASの秘密を知るエマたちを抹殺すべく、一行の到着を待ち受けていた。

- M51 多良岳演習所
- 工事現場事務所
- M52 酒天童子山
- 熊本基地作戦室
- 熊本酒場
- [illegible]
- M53 長浜町
- 熊本基地作戦室
- 熊本酒場
- 熊本ショップ
- 熊本基地作戦室
- M54 阿蘇山
- M55 大牟田市
- 熊本基地作戦室
- M56 三角港造船所
- 鹿屋基地作戦室
- ハンガー
- M57 沖縄連絡橋
- M58 沖縄海洋都市(上層部)
- M59 沖縄海洋都市(中層部)
- M60 沖縄海洋都市(ユニット室)
- M61 沖縄海洋都市(海洋施設)
- M62 沖縄海洋都市(最下層動力室)
- M63 国際会議場

End

日防軍[illegible]

[illegible]

佐々木派が[illegible]入れが来[illegible]軍団[illegible]来たためだった。ルカーウは大量の[illegible]部隊を使い、実力でMIDASを手に入れる考えであった。沖縄海洋都市[illegible]MIDASがあると知らされた和輝たちは、ルカーウの野望を止め[illegible]沖縄海洋都市へ[illegible]

沖縄都市[illegible]

沖縄海洋都市の最下層、ある動力室[illegible]オリジナルのMIDASが配置されていた。海洋都市の心臓部のひとつでもある[illegible]解体すれば[illegible]

Epilogue

真実の公表 -True make public-

和輝たちは、今回の事件についての会見を行い国際会議場を襲撃[illegible]エマは二度とMIDASが作られることのないよう、隠蔽されようとしていた真実を、世界中に向けて公表した。

一年後――。和輝とエマは、ラーブヌイのオル[illegible]エマとアリサが生まれ育った場所、全てが終わった[illegible]エマ[illegible]和輝は「新しい家族も一緒[illegible]

Walkthrough Mission

分岐が複雑で繰り返しプレイできるエマ編と、ミッション数が少なくプレイしやすいアリサ編という2編から成る3rd。2編合計で144という膨大なミッション数を誇る大作だ

各項目の内容

Map Data

Player Unit

NPC Unit

Enemy Unit

Reinforcements

Platinum Ranking

Tactics

MISSION 01



Map Data

Player Units

	属性	Weapon
11式自機 和輝	KN	SG
11式自機 晃五	MG	

NPC Units

Enemy Units

7mm自動機銃×4	MG	

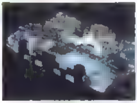
Reinforcements

Platinum Ranking

Tactics

敵人の砲台4門を全て破壊するのがミッションの目的。攻撃を集中させて [illegible] 程が3マスのため、4マス以上離れた位置からは反撃できない。一方的に攻撃されないよう、3マス以内に接近さ [illegible] ると反撃できなくなるため、移動時の残りAPを考慮に入れておくこと。

MISSION 02



Map Data

Player Units

Unit	属性	
[illegible] 和輝	KN	SG
10式 [illegible] 晃五	MG	
[illegible] M2C [illegible]	M	

NPC Units

Enemy Units

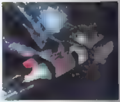
Reinforcements

Platinum Ranking

Tactics

敵を全滅もしくは撤退させればクリア。まずは和輝たちの前方にいる2機 [illegible] シンガンやショットガンを使い、反撃を受けない位置から攻撃する。110式 [illegible] は積極的に「ダブルアサルト [illegible] キャセルM2は序盤は動かないため、時間余裕があれば、捕獲を狙える。

MISSION 03



Map Data

Player Units

NPC Units

Enemy Units

Reinforcements

Platinum Ranking

Tactics

味方の全機がリフトに到達するでクリアとなるが、敵の全滅で [illegible] 扉が開か [illegible] 自分で扉を開くと行動が [illegible] め、敵に扉を開かせること。また、[illegible] それ以前、初期配置の敵を全滅させれば、増援登場前にクリア可能

Intermission

J.D.F.Lab

フォーラムの更新

メールの送受信



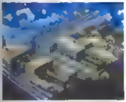
Yokosuka

フォーラムの更新



エマ編

MISSION 04



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon

NPC Units

Enemy Units

MG — — —

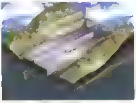
Reinforcements

Platinum Ranking

Tactics

[illegible]

MISSION 05



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon

NPC Units

Enemy Units

108式強襲 SH RD

Reinforcements

Platinum Ranking

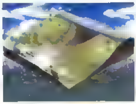
総戦闘回数	20	ターン数	5
平均ダメージ	60	NPC撃破	—

Tactics

からの射撃では命中率が低くなる [illegible] に対する攻撃はミサイル装備機に任せ [illegible] 他は敵WAPの排除。撃墜 [illegible] が撃ち落ちると [illegible] 中央のバリケードを破壊することで射出車線 [illegible] を攻撃可能だ [illegible] のWAPを撃破 [illegible] 場合は [illegible] を集中攻撃する

MISSION 06

金刺谷JC 立体交差



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon

NPC Units

Enemy Units

109式歩陽 MS

Reinforcements

Platinum Ranking

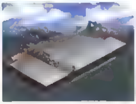
総戦闘回数	20	ターン数	8
平均ダメージ	44	NPC撃破	—

Tactics

して破壊 次にミサイルを搭載している109式歩陽2機に対して [illegible] 接近戦を仕掛ける。マシンガンを装備している108式強襲は近づいてくるまで対応せずにおく。109式歩陽2機を撃破したあと最後に108式強襲を排除 [illegible] 位置 [illegible] 高所から攻撃するため戦闘は優位に進むはずだ。

MISSION 07

金刺谷JC 料金所



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon

NPC Units

Enemy Units

109式歩陽 — — MS

Reinforcements

Platinum Ranking

総戦闘回数	20	ターン数	
平均ダメージ	44	NPC撃破	

Tactics

[illegible] ない限り動かない [illegible] 09式装甲車の射程範囲に入らないように移動 [illegible] 先に110式 [illegible] 間を狙う その際 [illegible] 間の射程4マス [illegible] 予備の3機を撃破 [illegible] 全機でバリケード [illegible] に攻撃を集中させる

Kinshima Industry

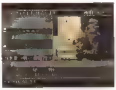
セットアップ



Yokohama

セットアップ

WAPの [illegible]



フォーラムの更新

MISSION 08



Map Data

Player Units

NPC Units

Enemy Units

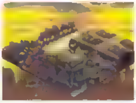
Reinforcements

Platinum Ranking

Tactics

ーナスを得られるが、クリアには無関係のため、無理に追う必要はない

MISSION 09



Map Data

Player Units

NPC Units

Enemy Units

Reinforcements

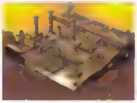
Platinum Ranking

平均ダメージ 40 NPC残数

Tactics

ダブルアサルトの発動を狙うといい。

MISSION 10



Map Data

Player Units

NPC Units

Enemy Units

Reinforcements

Platinum Ranking

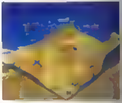
平均ダメージ 35 NPC残数

Tactics

して天動3型を撃破 110 ……ミサイルや格闘による……ウトパンチ」などのスキルを得られるので、余裕があれば……

MISSION 11

ウィルソンクリフス



Map Data

Player Units

NPC Units

Enemy Units

カテンザ

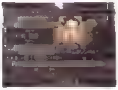
Reinforcements

Platinum Ranking

Tactics

……場合はカテンザの進行……いた上で攻撃すること。カテンザと同時に移動する110式……

U.S.N.3rd Fleet

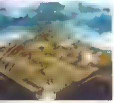




the Stanley Mountains

エマ編

MISSION 12-A1



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon

NPC Units

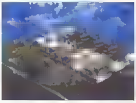
Enemy Units

Reinforcements

Platinum Ranking

Tactics

MISSION 12-A2



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon

NPC Units

Enemy Units

歩兵×2　　—　RF

Reinforcements

Platinum Ranking

Tactics

MISSION 12-B1



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon

NPC Units

Enemy Units

Reinforcements

Platinum Ranking

Tactics

MISSION 12-B2



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon

NPC Units

Enemy Units

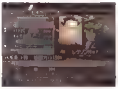
Reinforcements

Platinum Ranking

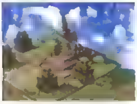
Tactics



Paropa



MISSION 12-B3



Map Data

Player Units

NPC Units

Enemy Units

Reinforcements

Platinum Ranking

Tactics

MOを破壊する

MISSION 13-A1



Map Data

Player Units

NPC Units

Enemy Units

Reinforcements

Platinum Ranking

Tactics

MISSION 13-A2



Map Data

Player Units

NPC Units

Enemy Units

Reinforcements

Platinum Ranking

Tactics

MISSION 13-A3

基地 テスト施設



Map Data

Player Units

NPC Units

Enemy Units

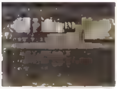
Reinforcements

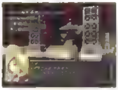
Platinum Ranking

Tactics

初期配置は左から亮五、和磨、テニ……エマ。まずエマとテニースで近くの10式師団……サイン攻撃……亮五

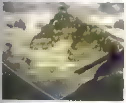
U.S.N.3rd Fleet





エマ編

MISSION 13-A4&B3



Map Data

Player Units

NPC Units

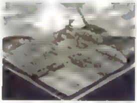
Enemy Units

Reinforcements

Platinum Ranking

Tactics

MISSION 13-A5



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon

NPC Units

Enemy Units

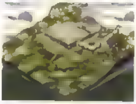
機種	属性	MG	SH

Reinforcements

Platinum Ranking

Tactics

MISSION 13-B1



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon

NPC Units

Enemy Units

110式[illegible]×2		MG	
[illegible]M2		RD	SH
40mm[illegible]×3		CN	

Reinforcements

Platinum Ranking

Tactics

MISSION 13-B2



Map Data

Player Units

Unit	属性	Wea

NPC Units

Enemy Units

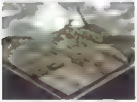
[illegible]M2	[illegible]
110式[illegible]×3	[illegible]
[illegible]×2	[illegible]

Reinforcements

Platinum Ranking

Tactics

MISSION 13-B4



Map Data

Player Units

NPC Units

Enemy Units

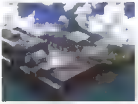
Reinforcements

Platinum Ranking

Tactics

撃　ハーンイーガーやレトリーバーの
射撃はシールドで防ぐ　ハーン
れても評価が下がらない　そのため

MISSION 14



Map Data

Player Units

NPC Units

Enemy Units

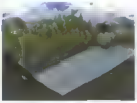
Reinforcements

Platinum Ranking

Tactics

のパイロット　連絡を阻止する場合は
パッケージを破壊して　素早く行動す
る。ミサイルで削り　ショットガンや

MISSION 15-A1



Map Data

Player Units

Weapon

NPC Units

Enemy Units

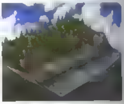
Reinforcements

Platinum Ranking

Tactics

なる　そこでM
マシンガ

MISSION 15-A2-1



Map Data

Player Units

NPC Units

Enemy Units

Reinforcements

Platinum Ranking

平均武器
均ダメージ　90　NPC損数

Tactics

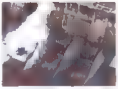
ガンやライフルを使えば反撃を受け
ることなく攻撃することも可能だ

Intermission

U.S.N.3rd Fleet

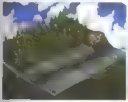
Pokuei Dam





エマ編

MISSION 15-A2-2



Map Data

Player Units

NPC Units

Enemy Units

Reinforcements

Platinum Ranking

Tactics

MISSION 15-A3-1



Map Data

Player Units

NPC Units

Enemy Units

KN

SG

Reinforcements

Platinum Ranking

Tactics

MISSION 15-A3-2



Map Data

Player Units

NPC Units

Enemy Units

KN

Reinforcements

KN

SG

MG MS

Platinum Ranking

Tactics

MISSION 15-B1-1



Map Data

Player Units

NPC Units

Enemy Units

Reinforcements

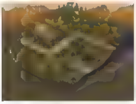
KN

KN

Platinum Ranking

Tactics

MISSION 15-B1-2



Map Data

Player Units

NPC Units

Enemy Units

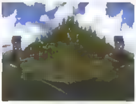
Reinforcements

Platinum Ranking

Tactics

序盤はスタート地点に待機し、敵の迎撃、真…[illegible]…る敵は近づかない…[illegible]…攻撃をしてこない。1ターン目に…[illegible]…トイ…[illegible]…で撃破、続いて天…[illegible]…をアタッカーで狙う。スタート地点から動かなければ、天動3型は陸路でこちらを攻撃できない。…[illegible]…1型…[illegible]…ガンナーで対応、近づく敵を倒し…[illegible]…敵を各個に撃破する。

MISSION 15-B2-1



Map Data

Player Units

Weapon

NPC Units

Enemy Units

[illegible]	火器	KN
[illegible]	弾	GR

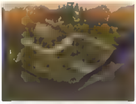
Reinforcements

Platinum Ranking

Tactics

MISSION 14でダムを破壊せず、本部への連絡もされなかった場合はこちらに進む。59式輸送車のグレネードを受けると被ダメージが大きくなる。1ターン目はミサイル攻撃のみにして、59式輸送車が近づくのを待とう。2ターン目で近づいてきた59式輸送車を破壊し、天動3型を…[illegible]…撃破。歩兵はこちらから攻撃せず、反撃で倒す。

MISSION 15-B2-2



Map Data

Player Units

Unit

NPC Units

Enemy Units

天動3型×2	火器	KN
気動5型×2	火器	[illegible]

Reinforcements

Platinum Ranking

Tactics

3ターン目終了時、増援が出現。3ターン以内、初期配置の敵を全滅させれば、増援と戦わずクリアできる。1ターン目はスタート地点から動かずに、ミサイルで気動5型を攻撃。近づいてくる天動3型をスタート地点で迎撃し、誘導すれば、反撃を受けずに攻撃できる。アタッカーを使い、天動3型の攻撃範囲…[illegible]…道路下に誘い出そう。

MISSION 16



Map Data

Player Units

NPC Units

Enemy Units

Reinforcements

Platinum Ranking

Tactics

まずは正面の54式兵車を集中攻撃。武器はキャノンなので、接近すれば反撃を受けない。歩兵が…[illegible]…にいるため、アタッカーの腕部はアースト値の高いものを装備しておく。ガンナーはミサイル攻撃であれば、高低差の命中率は無視できる。…[illegible]…らの攻撃は命中率が高くなるため…[illegible]…ールドで防御する。…[illegible]

Taipei

フォーラムの更新

エマ編

MISSION 17



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon
[illegible]	[illegible]	[illegible]

NPC Units

[illegible]

Enemy Units

[illegible]	[illegible]	KN	—	—
[illegible]	[illegible]	KN	—	—
[illegible]	[illegible]	[illegible]		
[illegible]	[illegible]	[illegible]		H

Reinforcements

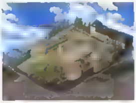
Platinum Ranking

[illegible]

Tactics

[illegible]

MISSION 18



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon
[illegible]	[illegible]	[illegible]

NPC Units

[illegible]

Enemy Units

天動[illegible]型×2	[illegible]	KN	—
59式[illegible]	[illegible]	GR	—
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
気功6型	[illegible]	MG MS	MS

Reinforcements

Platinum Ranking

[illegible]

Tactics

まず[illegible]部隊を[illegible]方[illegible]引[illegible]て[illegible]攻めて[illegible]敵を各個撃破[illegible]天動[illegible]制[illegible]しないように[illegible]ながら[illegible]ガンナーで[illegible]ガンナーは気功6型を[illegible]アタッカーは[illegible]放っ[illegible]ターン[illegible]

MISSION 19



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon
[illegible]	[illegible]	[illegible]

NPC Units

[illegible]

Enemy Units

54式[illegible]×2	[illegible]	CN	—	—	—
54式[illegible]×2	[illegible]	CN			
[illegible]	[illegible]	[illegible]			
[illegible]4型	[illegible]	MG MS			MS

Reinforcements

Platinum Ranking

[illegible]

Tactics

アタッカー2機を[illegible]ラーダッシュが可能な位置[illegible]配置[illegible]1ターン目は正面から54式[illegible]車をガンナーの[illegible]サイルで[illegible]アタッカー[illegible]が[illegible]と[illegible]て[illegible]接すると[illegible]4型[illegible]攻撃がくる[illegible]撃破[illegible]あとは[illegible]直進[illegible]で突き当たりまで進み[illegible]の54式[illegible]車を攻撃する[illegible]あとは[illegible]時計回り[illegible]撃破[illegible]ていくだけだ。

MISSION 20



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon
[illegible]	[illegible]	[illegible]

NPC Units

[illegible]

Enemy Units

天動3型×2	[illegible]	KN	
[illegible]3型×3	[illegible]	SG	
[illegible]	[illegible]	SG	—

Reinforcements

Platinum Ranking

[illegible]

Tactics

天動[illegible]型の正面[illegible]ガンナー2機[illegible]る場所[illegible]を配置[illegible]まず前方の天動[illegible]型をガンナー[illegible]の[illegible]アタッカー[illegible]の集中攻撃で撃破する[illegible]は[illegible]型を[illegible]撃破すると[illegible]ダッシュで[illegible]2機[illegible]天動3型を[illegible]撃破[illegible]ら[illegible]

MISSION 21
褐台トンネル 内部



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon

NPC Units

Enemy Units

[illegible]	通常	
[illegible]	対人	
[illegible]	火器	SG
[illegible]	射撃	CN
[illegible]	射撃	CN
[illegible]	射撃	NMS GF

Reinforcements

Platinum Ranking

[illegible]	
[illegible]	
[illegible]	85 NPC撃破

Tactics

1ターン目は全機で線路に移動し[illegible]氷竜3型を攻撃。2ターン目[illegible]は伏特式列車の破壊を最優先に[illegible]おくとグレネードによる[illegible]大ダメージを受けてしまう[illegible]攻特式列車を破壊した後は[illegible]る敵を撃墜、1機ずつ撃破[illegible]4式兵車の武器はキャノンなので、隣接して攻撃すれば、反撃を受けない。

MISSION 22



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon

NPC Units

Enemy Units

[illegible]	通常	SG	KN
衛兵0型	通常	SG	KN

Reinforcements

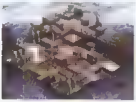
Platinum Ranking

[illegible]			
[illegible]			
平均ダメージ	103	NPC撃破	—

Tactics

衛兵0型はこことMISSION 56にしか登場しないWAP。格闘や「イジェクトパンチ」による撃墜を試みたい。1ターン目にアタッカーは線路へ移動し2ターン目にローラーダッシュで突進。敵は全員「ダブルアサルト」を持つため、射程2以上の武器で攻撃する。グループは「アンチDMG40」のスキルも持つので、ミサイルで攻めよう。

MISSION 23



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon

NPC Units

Enemy Units

氷竜[illegible]	通常	SG
氷竜3型×2	火器	SG
アーバレン20×2	射撃	MG

Reinforcements

Platinum Ranking

[illegible]			
[illegible]			
平均ダメージ	95	NPC撃破	1

Tactics

アーバレン20に近い側にアタッカー2機を配置し、遠い側にガンナー2機を配置する。1ターン目は射程内の氷竜3型を攻撃。アタッカーは氷竜3型の命中率を下げるため、高所からの攻撃を心がける。このとき、アーバレン20の射程内に入らないことが重要だ。アーバレン20への攻撃はガンナーに任せ、アタッカーは氷竜3型に専念する。

MISSION 24



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon

NPC Units

Enemy Units

[illegible]	通常
[illegible]	対人

Reinforcements

[illegible]	通常
[illegible]	対人

Platinum Ranking

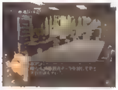
[illegible]			
[illegible]			
平均ダメージ	88	NPC撃破	—

Tactics

グレネードを装備[illegible]を前方に。ほかの2機を[illegible]隊はスタート地点の近[illegible]ーのグレネードを使[illegible]攻撃する。54式兵車を撃破[illegible]アタッカーは前進し、59式輸送車を撃破。敵を3機倒すとランを含む増援[illegible]部隊が出現。初期配置の敵部隊をせん滅してから迎撃しよう。

Guangzhou
広州

メールの送受信



Guangzhou
広州

セットアップ

フォーラムの更新

メールの送受信

エマ編

MISSION 25-A



Map Data

Player Units

NPC Units

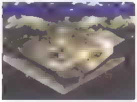
Enemy Units

Reinforcements

Platinum Ranking

Tactics

MISSION 25-B



Map Data

Player Units

NPC Units

Enemy Units

Reinforcements

Platinum Ranking

Tactics

MISSION 26



Map Data

Player Units

NPC Units

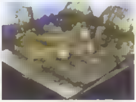
Enemy Units

Reinforcements

Platinum Ranking

Tactics

MISSION 27-A



Map Data

Player Units

NPC Units

Enemy Units

Reinforcements

Platinum Ranking

Tactics

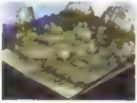
Guangzhou



Guangzhou



MISSION 27-B



Map Data

Player Units

[illegible]

NPC Units

[illegible]

Enemy Units

[illegible]

Reinforcements

[illegible]

Platinum Ranking

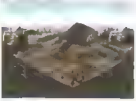
[illegible]

Tactics

MISSION 2[illegible]

[illegible]

MISSION 28



Map Data

Player Units

[illegible]

NPC Units

[illegible]

Enemy Units

[illegible]

Reinforcements

[illegible]

Platinum Ranking

[illegible]

Tactics

[illegible]

MISSION 29



Map Data

Player Units

[illegible]

NPC Units

[illegible]

Enemy Units

[illegible]

Reinforcements

[illegible]

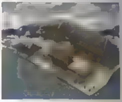
Platinum Ranking

[illegible]

Tactics

[illegible]

MISSION 30



Map Data

Player Units

[illegible]

NPC Units

[illegible]

Enemy Units

[illegible]

Reinforcements

[illegible]

Platinum Ranking

[illegible]

Tactics

[illegible]敵の中心にアタッカーを突入させる[illegible]。2ターン目[illegible]ウィスクを集中攻撃[illegible]

Guangzhou

[illegible]

メールの送受信

[illegible]

Guangzhou

[illegible]





エマ編

MISSION 31



Map Data

Player Units

NPC Units

Enemy Units

MS

CN GR

Reinforcements

Platinum Ranking

Tactics

MISSION 32



Map Data

Player Units

NPC Units

Enemy Units

PB

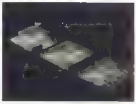
PB

Reinforcements

Platinum Ranking

Tactics

MISSION 33



Map Data

Player Units

NPC Units

Enemy Units

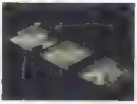
RF

Reinforcements

Platinum Ranking

Tactics

MISSION 34



Map Data

Player Units

NPC Units

Enemy Units

Reinforcements

Platinum Ranking

Tactics

Guangzhou

メールの送受信



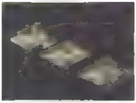
Guangzhou

分岐について

メールの送受信



MISSION 35



Map Data

Player Units

NPC Units

Enemy Units

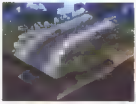
Reinforcements

Platinum Ranking

Tactics

[illegible] 時間制限 [illegible] きのミ [illegible] ショ [illegible] 敵の総数は4機と少ないものの HPが多いため厳しい戦いとなる [illegible] 反撃 [illegible] 戦闘回数や時間の [illegible]

MISSION 36



Map Data

Player Units

NPC Units

Enemy Units

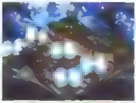
Reinforcements

Platinum Ranking

Tactics

サルト以外のWAPは [illegible] 攻撃を防ぐためにシールドを装備 [illegible] まずは近くのBT02クアラヘから攻撃 [illegible] ノンなので [illegible] 受けず [illegible]

MISSION 37



Map Data

Player Units

NPC Units

Enemy Units

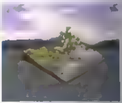
Reinforcements

Platinum Ranking

Tactics

[illegible] を破壊 [illegible] 3ターン目終了時に [illegible] が完成するので [illegible] アタッカーとアサルトは左右両端から進撃する [illegible] カンナ [illegible] は後方からミサイル [illegible]

MISSION 38



Map Data

Player Units

NPC Units

Enemy Units

Reinforcements

Platinum Ranking

Tactics

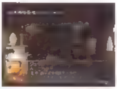
[illegible] 味方は5回 [illegible] 敵は3回の攻撃を受けると倒れることになる。敵の [illegible] らすために攻撃を集中 [illegible] 味方の [illegible] を減らさないために [illegible] ダメージ [illegible]

Intermission

Hengyang



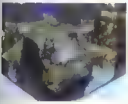
Wuhan





エマ編

MISSION 39



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon
[illegible]	[illegible]	[illegible]

NPC Units

Enemy Units

Reinforcements

Platinum Ranking

Tactics

[illegible]タート地点から時計回りに移動す[illegible]まず先に[illegible]ガンナ[illegible]で氕旋5型を破[illegible]。アサルトやアタッカーは、ローラ[illegible]ダッシュを駆使[illegible]て永富3型に接近。[illegible]はシールドを装備しているので[illegible]射程範囲内から攻撃しよう。回復アイテムを使いながら[illegible]積極的に反撃。ガンナ[illegible]は氕旋5型を破壊したら[illegible]タ[illegible]ゲットを変更するといい。

MISSION 40

南昌長江大橋



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon

NPC Units

Enemy Units

[illegible]	[illegible]	KN	SH
[illegible]	[illegible]	MG	―
[illegible]	[illegible]	GR	―
[illegible]	[illegible]	MG	―
[illegible]	[illegible]	MG	― ―

Reinforcements

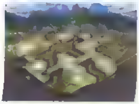
Platinum Ranking

敵機除数	7	平均武器レベル	13
総戦闘回数	35	ターン数	10

Tactics

奥にいるウィスクを最優先で攻撃。先にガンナーの攻撃でHPを削り[illegible]移動力の高いアサルトやアタッカーの射撃で攻める[illegible]その際[illegible]分散して移動すること[illegible]固まって移動すると[illegible]グレネードにより被害が大きくなる。ラオペフィーアの攻撃はシールドで防御し[illegible]射程外から反撃する。あとはビ[illegible]ネトライ[illegible]20式装甲車の順に各個撃破た[illegible]

MISSION 41



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon

NPC Units

Enemy Units

来迎1型×2	貫通	― MS	
来迎1型	炎熱	― MS	―
20式装甲車×2	衝撃	MG	
氕旋6型	炎熱	MG MS	MS
59式輸送車	衝撃	GR	

Reinforcements

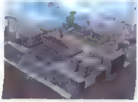
Platinum Ranking

敵機除数	9	平均武器レベル	9
総戦闘回数	35	ターン数	7

Tactics

まずは近くの20式装甲車に集中攻撃。以降は時計回りに進軍し[illegible]1機ず[illegible]していく。水上にいる氕旋6型は[illegible]ガンナーのミサイルで撃破。1ターン目の敵フェイズ開始時に[illegible]59式輸送車から歩兵が2人出現する。来迎1型や20式装甲車をせん滅したら[illegible]ミサイルのみで59式輸送車を破壊[illegible]その後[illegible]アサルトやアタッカ[illegible]で歩兵を倒す。

MISSION 42



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon

NPC Units

[illegible]K[illegible]ショウ	貫通	MG
上展5型K[illegible]	貫通	MG

Enemy Units

永富3型	[illegible]		
永富3型	[illegible]		
兆竜4型	[illegible]	[illegible]	[illegible]
兆竜4型	貫通	MG MS	MS

Reinforcements

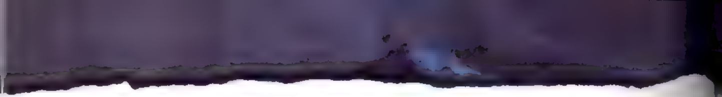
Platinum Ranking

敵機除数	8		
総戦闘回数	30		

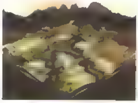
Tactics

4ターン目終了時に[illegible]NPCの上展5型Kが撤退。それまでに2機とも破壊されると敗北となる[illegible]初期配置は右側にアタ[illegible]カ[illegible]2機[illegible]左側にガンナー2機で開始。アタッカーはビル[illegible]兆竜4型を攻撃[illegible]兆竜4型を撃破後そのまま永富3型を狙う[illegible]左側のガ[illegible]ナーは[illegible]前方の54式兵車と兆竜4型を攻撃[illegible]後は合流して各個撃破[illegible]

Nanchang



MISSION 43



Map Data

Player Units

NPC Units

Enemy Units

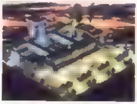
Reinforcements

Platinum Ranking

Tactics

MISSION 44

新上海空港



Map Data

Player Units

NPC Units

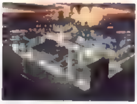
Enemy Units

Reinforcements

Platinum Ranking

Tactics

MISSION 45



Map Data

Player Units

NPC Units

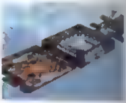
Enemy Units

Reinforcements

Platinum Ranking

Tactics

MISSION 46



Map Data

Player Units

NPC Units

Enemy Units

Reinforcements

Platinum Ranking

Tactics

Nanjing

フォーラムの更新

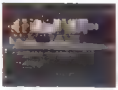


メールの送受信



embassy of Ravnui

メールの送受信

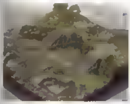


House

メールの送受信

エマ編

MISSION 47



Map Data

Player Units

NPC Units

Enemy Units

Reinforcements

Platinum Ranking

Tactics

[illegible]

MISSION 48

臨城ミサイル基地跡



Map Data

Player Units

NPC Units

Enemy Units

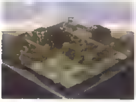
Reinforcements

Platinum Ranking

Tactics

[illegible]する[illegible]型を破壊する[illegible]型に[illegible]リュウが出現[illegible]リュウが到達するとゲームオーバーになる[illegible]を倒す前[illegible]あらかじめ[illegible]を配置[illegible]おくこと。

MISSION 49



Map Data

Player Units

NPC Units

Enemy Units

Reinforcements

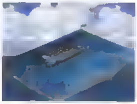
Platinum Ranking

[illegible]	50	[illegible]

Tactics

[illegible]は近くにいる[illegible]を攻撃[illegible]を1機でも破壊すると[illegible]が移動を開始する[illegible]グラ[illegible]ブルM1[illegible]を利用して[illegible]からの攻撃が有効。レクノンMMF[illegible]距離を詰めて攻める

MISSION 50



Map Data

Player Units

NPC Units

Enemy Units

MMG3号機×2 [illegible] MGM

Reinforcements

Platinum Ranking

[illegible]	35	[illegible]

Tactics

[illegible]する[illegible]武器の装備は必要不可欠だ[illegible]配置のMMG3号機を全滅させると[illegible]シャンハーンが出現[illegible]MMG3号機とオーシャンハーンが登場[illegible]

Vacant Yancheng Missile Base

メールの送受信

[illegible]

Scrapyard Dock

メールの送受信

[illegible]

Sasebo Base Office

メールの送受信

[illegible]

MISSION 51



Map Data

Player Units

NPC Units

Enemy Units

Reinforcements

Platinum Ranking

Tactics

MISSION 52



Map Data

Player Units

NPC Units

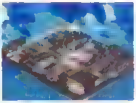
Enemy Units

Reinforcements

Platinum Ranking

Tactics

MISSION 53



Map Data

Player Units

NPC Units

Enemy Units

Reinforcements

Platinum Ranking

Tactics

MISSION 54



Map Data

Player Units

NPC Units

Enemy Units

Reinforcements

Platinum Ranking

Tactics

Taradake meteorological observatory





Kumamoto

Kumamoto

エマ編

MISSION 55



Map Data

Player Units

NPC Units

Enemy Units

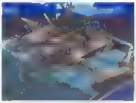
Reinforcements

Platinum Ranking

Tactics

[illegible]

MISSION 56



Map Data

Player Units

NPC Units

Enemy Units

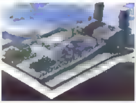
Reinforcements

Platinum Ranking

Tactics

[illegible]

MISSION 57



Map Data

Player Units

NPC Units

Enemy Units

Reinforcements

Platinum Ranking

[illegible]	6	平均武器レベル	15
[illegible]	25	[illegible]	5

Tactics

[illegible] アイテムで[illegible]する。アサルトとガンナーは20式[illegible] [illegible]アサルトのみ[illegible] アサルトはローラーダッシュで[illegible]

MISSION 58



Map Data

Player Units

NPC Units

Enemy Units

Reinforcements

Platinum Ranking

Tactics

[illegible]

Zukeran Base Operations Room

瑞慶覧基地作戦室

メールの送受信

[illegible]

MISSION 59



Map Data

Player Units

NPC Units

Enemy Units

Reinforcements

Platinum Ranking

Tactics

[illegible]

MISSION 60



Map Data

Player Units

NPC Units

Enemy Units

Reinforcements

Platinum Ranking

Tactics

[illegible]

MISSION 61



Map Data

Player Units

NPC Units

Enemy Units

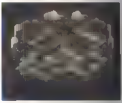
Reinforcements

Platinum Ranking

Tactics

[illegible]

MISSION 62



Map Data

Player Units

NPC Units

Enemy Units

Reinforcements

Platinum Ranking

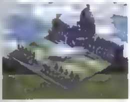
Tactics

[illegible]

Okinawa Ocean City

[illegible]

MISSION 63



Map Data

Player Units

NPC Units

Enemy Units

Reinforcements

Platinum Ranking

Tactics

[illegible]攻撃[illegible]1機ずつ倒すといい。

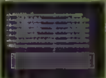
MISSION Completed 1

[illegible]や改[illegible]もク[illegible]成り[illegible]。最初に初期WAPを改造して戦闘を交替するだけでもクリアは可能だ。ただし、プラチナを目指したいというのであれば話は変わる。プラチナを目指すのであれば、戦闘のムダを極力排除する必要がある。ターン数や戦闘回数を減らすことが重要だ。そのために必要なのが、スキルである。スキルの中で、プラチナを取るために必要なのが「Bodyブレイク」だ。このスキルが[illegible]で敵[illegible]ブレ[illegible]大アップのコンピュータを組み合わせれば、ほとんどのミッションでプラチナを入手可能だ。



MISSION Completed 2

本編をクリアすると、ラストスキルファイルというセーブデータが作成される。これは、クリア時の習得スキルを所持した状態で最初からプレイできるというもの。つまりラストスキルファイルとは、繰り返しプレイする際のボーナスといえるものだ。前述の「Bodyブレイク」は、通常のプレイでは112式道場入手後でなければ得られない。だがラストスキルファ[illegible]用いれば、COM5を購入できるミッションから使用可能となるのだ。ただし、「Bodyブレイク」は発動率[illegible]



FRONT MISSION 3 Episode of Arisa Simple Advance Chart

冒頭の選択で亮五の仕事に付き合わないと、アリサを主軸としたストーリーが進む。エマ編では敵として対立した大漢中軍や呉龍が仲間となり、華蓮団やパープルヘイスが敵に回ることになる。アリサ編はミッション総数が58とエマ編に比べて少なく、細かな分岐も存在しない。仲間になる人物も固定であり、ストーリーが進めば自然と部隊に加わる仕組みになっている。また、仲間が分かれて行動する状況も少ない。そのため、全体的な難易度はエマ編に比べて低く抑えられている。

Summary of Story

ウ・ハイフォンとともに大漢中へ … く。エマ編で仲間とな … 和輝 … 前 … 華蓮団 … M … A S 製作のカギとなるエマやアリサ … の反逆により命を落と … 復讐を誓う その後 メイヤーの説得により、クーデター騒動が発生した日本へと帰国 沖縄に隠されたMIDASを奪還すべく、父である武村伊佐夫と共に 和輝たち一行はルカーヴとの最後の戦いに挑む





Chart Start

M00 沖縄試験場

分岐 亮五の仕事に付き合う？
付き合う⇒エマ編
付き合わない⇒アリサ編

M01 日防軍横須賀基地（WAP倉庫前）

横須賀基地保安室

M02 日防軍横須賀基地（研究施設前）

横須賀基地ハンガー

M03 日防軍横須賀基地（東岸倉庫前）

M04 横須賀火力発電所（蓄庄エリア）

M05 横須賀火力発電所（タンクエリア）

… 艦乗員室

Story Guide

謎の爆発事故

… 横須賀基地 … 工の新型WAPと自防軍の旧型WAPでは性能差が歴然であり 和輝と亮五は … 横須賀基地内へ連行されてしまう。

IN 亮五

パープルヘイズ

保安室へ連行され、尋問に臨む和輝と亮五 … め 和輝の父親である武村伊佐夫が … とを衛兵に伝える … で無事 解放され … たが 外部からU.S.N.のWAPが横須賀基地へ入っていくのを見 和輝は 再び基地への潜入を試みる。
基地の奥で和輝と亮五は アリサ … るイグチライラスと U.S.N.のエージェントであるパープルヘイズを … アリサが … 狙われると … WAP …

IN アリサ リュウ

リュウ・ハイフォン

パープルヘイズとの戦闘 … 目撃され 和輝たちは 大漢中のエー … であるリュウ・ハイフォンに … 彼はWAPの … 事故であるとのこと。 … から新たな情報が飛び出す
U.S.N.軍の研究所から盗まれた新型兵器 それがMIDASという新型爆弾であった その爆弾を盗んだのが日防軍であり 今回の爆発事件はMIDASによる … という。和輝はアリサの … 行くこと …

大東中華航空電機

M06 豊野IDDN基地

M07 足柄サービスエリア

IN 隻輔

M08 沼津港

湘水艦乗員室

反政府軍本部

反政府軍乗員室

ダバオショップ

反政府軍本部

M09 パナイ島（ジャングル）

M10 対空ミサイル基地

M11 ネグロス島海岸線

M12 ネグロス要塞（ジャングル）

M13 ネグロス要塞（内部）

M14 ダバト・アカス WAP格納庫

M15 ダバト・アカス（通路）

IN ファム

国外脱出

[illegible]

フィリピン自由主義党

MIDAS [illegible]

M16 ダバト・アカス（フライトデッキ）

M17 ダバト・アカス（機関室）

ミントロ島野営地

仮設ハンガー

M18 OCUタール基地（正面）

M19 OCUタール基地（通信施設）

M20 OCUタール基地（ヘリポート）

M21 OCUタール基地（補給施設）

M22 バタンガス市

M23 雪山

基隆基地

台北市酒場

M24 台北近郊

M25 福台トンネル（入り口）

ダバト・アカス

[illegible]

MIDAS追撃

ダバト・アカスを攻略し、バタンガスへの侵攻が可能となった。[illegible]は、本隊とは別行動を取る。[illegible]

OUT アリサ

IN アリサ

バタンガス制圧

[illegible]

台湾上陸

[illegible]

軍需団

[illegible]

M26 福台トンネル(ターミナル)

M27 麓川

M28 達川

M29 中間

M30 嘩天雷閣(衝山近郊)

M31 衝山

M32 嘩天雷閣(航空機格納庫)

M33 嘩天雷閣 ウーンツァー格納庫

M34 濱口空港

大陸中上陸

[illegible]

嘩天雷閣

[illegible]

反乱

[illegible]

大使館ロビー

ラーブヌイ大使館執務室

M35 ラーブヌイ大使館(屋内)

M36 ラーブヌイ大使館(屋外)

M37 上海動物園跡

海軍基地司令室

冠宿番地

海軍基地司令室

M38 南京市政府

M39 広島森林公園

M40 広島海田埠頭

ルカーウ追跡

[illegible]

OUT リュウ

[illegible]

[illegible] は和輝たち、FA.のエージェントであるノン・ヴァンレイという人[illegible]ある射撃場へ向かった一行は[illegible]でヴァンレイを発見。ヴァンレイは死の間際、ルカーヴがしSN基地[illegible]

[illegible]

[illegible]が南京では民間人が多く殺されていた。民間人への被害を気にしく[illegible]

日本への帰還

[illegible]爆発事故を起こし[illegible]。同時に、エイカルカーンが死亡したという発表がSNから出されていた。悲しみにくれるアリサを元気づけ[illegible]和輝はアリサと2人で[illegible]。そこで怪しげな女性が声をかけてきた。彼女の名はメイ[illegible]エトワート[illegible]。彼女は日本でクーデター[illegible]きた。しかもその[illegible]と言うのだ。[illegible]しいと頼む。さらにメイ[illegible]ことが明らかとなる。[illegible]MIDASを止めたいと[illegible]あり、その思いを受け止めた和輝たちは彼女を許すことにした。

IN リュウ ランメイヤー

救援要請

[illegible]がMIDASを[illegible]であり、[illegible]このクーデターの計画[illegible]いる。2人が日本へ[illegible]和輝たちはリュウや[illegible]日本へと向かった。日本へ到着す[illegible]五木から[illegible]救援要請[illegible]に行くと、和輝、[illegible]を目指して行ってしまう。

呉海軍基地病室

[illegible]基地1区室

[illegible]

M41 名古屋下水処理場(手前)

M42 名古屋下水処理場(奥)

M43 名古屋化学工場

M44 仙台国道(多賀城聖大橋)

M45 阿武隈川河川敷

M46 郡山高層都市

M47 郡山高層都市(内部)

M48 郡山インターチェンジ

M49 千葉県富山町

相馬ヶ原基地作戦室

伊佐夫の決意

[illegible] への決断を迫るも [illegible] 基地[illegible] 長は責任を取ることを恐れ、何も行動を [illegible] 部隊が海田基地を [illegible]

[illegible] 基地へと移動。そこで、武村伊佐夫と対面する。彼は、幕僚本部にいる [illegible] 長がクーデターの真の指導者であると [illegible] 佐々木は [illegible] MIDASの [illegible] を計画していると [illegible]

合流

[illegible]

制圧作戦

[illegible]

首相救出

[illegible]

幕僚本部作戦室

熊本基地作戦室

M50 阿蘇山(兵器試験場)

M51 阿蘇山麓

M52 三角港造船所

[illegible]

M53 沖縄連絡橋

M54 沖縄海洋都市(中層部)

M55 沖縄海洋都市(上層部)

M56 沖縄海洋都市(伝導ユニット室)

M57 沖縄海洋都市(最下層)

M58 沖縄海洋都市(湾岸施設)

End

クーデター鎮圧

[illegible]

[illegible] MIDASが配備されて [illegible] 海洋都市の最下層へと急ぐ。[illegible]

Epilogue

新たなる決意 Determination

[illegible]





Map Data

Player Unit

NPC Unit

Enemy Unit

Reinforcements

Platinum Ranking

Tactics

MISSION 01



Map Data

Player Units

	属性	Weapon	
[illegible]		SG	KN
[illegible]		MG	—

NPC Units

Enemy Units

[illegible]	—	MG	—

Reinforcements

Platinum Ranking

Tactics

[illegible]

MISSION 02



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon	
[illegible]		KN	SG
107式 [illegible]		MG	

NPC Units

Enemy Units

[illegible]	—	RI	

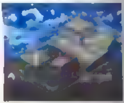
Reinforcements

Platinum Ranking

Tactics

[illegible]

MISSION 03



Map Data

Player Units

Unit	属性	
[illegible]		
[illegible]		

NPC Units

Enemy Units

Reinforcements

Platinum Ranking

Tactics

[illegible]

Intermission

J.D.F Lab

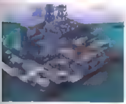
Yokosuka Miharucho Warehouse



Yokosuka Base Security Room

アリサ編

MISSION 04



Map Data

Player Units

NPC Units

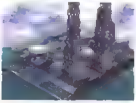
Enemy Units

Reinforcements

Platinum Ranking

Tactics

MISSION 05



Map Data

Player Units

NPC Units

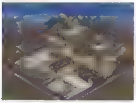
Enemy Units

Reinforcements

Platinum Ranking

Tactics

MISSION 06



Map Data

Player Units

NPC Units

Enemy Units

Reinforcements

Platinum Ranking

Tactics

MISSION 07



Map Data

Player Units

NPC Units

Enemy Units

Reinforcements

Platinum Ranking

Tactics

Hatano IDDN Base



Ashigara S.A.

MISSION 08



Map Data

Player Units

Unit	[illegible]	Weap[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]

NPC Units

[illegible]

Enemy Units

[illegible]

Reinforcements

[illegible]

Platinum Ranking

[illegible] 6 [illegible]
[illegible] 25 [illegible]

Tactics

[illegible]

MISSION 09



Map Data

Player Units

[illegible]

NPC Units

[illegible]

Enemy Units

[illegible]

Reinforcements

[illegible]

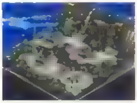
Platinum Ranking

[illegible] 50 NPC [illegible]

Tactics

[illegible] MISSION 10 [illegible]

MISSION 10



Map Data

Player Units

[illegible] Wea[illegible]

NPC Units

[illegible]

Enemy Units

[illegible]

Reinforcements

[illegible]

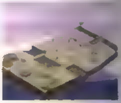
Platinum Ranking

[illegible] 21 [illegible] 1

Tactics

[illegible] MISSION 09 [illegible]

MISSION 11



Map Data

Player Units

[illegible]

NPC Units

[illegible]

Enemy Units

[illegible]

Reinforcements

[illegible]

Platinum Ranking

[illegible]

Tactics

[illegible]

Intermission

Davao

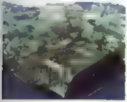
[illegible]

Negros coastline

[illegible]

アリサ編

MISSION 12



Map Data

Player Units

NPC Units

Enemy Units

Reinforcements

Platinum Ranking

Tactics

MISSION 13



Map Data

Player Units

NPC Units

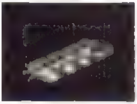
Enemy Units

Reinforcements

Platinum Ranking

Tactics

MISSION 14



Map Data

Player Units

NPC Units

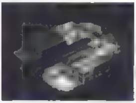
Enemy Units

Reinforcements

Platinum Ranking

Tactics

MISSION 15



Map Data

Player Units

NPC Units

Enemy Units

Reinforcements

Platinum Ranking

Tactics

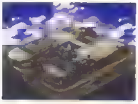
Negros H.Q.

セットアップ

メールの送受信



MISSION 16



Map Data

Player Units

	属性	Weapon
[illegible]	[illegible]	[illegible]

NPC Units

Enemy Units

Reinforcements

Platinum Ranking

Tactics

最初、中央の橋を渡って敵WAPに向かうと、配置した敵から集中攻撃を受[illegible]リピン軍歩兵を攻めるのがベスト。その際、ガンナーは奥にいるハーンイーガーPを攻撃するといい。なお、キャセルM2には2マス以上離れて攻撃すると[illegible]橋は残っている110式障壁とハ[illegible]各個、撃破た。

MISSION 17



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon
[illegible]	[illegible]	[illegible]

NPC Units

Enemy Units

Reinforcements

Platinum Ranking

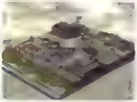
総撃破数	5	平均武器レベル	5
ヒト[illegible]	7		
平均ダメージ	55	NPC撃破	1

Tactics

セットアップでリュウとファムの乗るWAPをガンナーとアサルトに変更し[illegible]ルで110式障壁を攻撃。ファムはエレベーターに乗り、110式障壁を攻撃した後に上る。2ターン目以降はファムが上の敵を、リュウは下から敵WAPをミサイルで狙う。下に残るフィリピン軍歩兵は、ヒトまかせるといい。

MISSION 18

O.C.U.[illegible]基地



Map Data

Player Units

NPC Units

Enemy Units

Reinforcements

Platinum Ranking

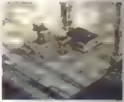
総撃破数	7	平均武器レベル	5
ヒト[illegible]	[illegible]		[illegible]
平均ダメージ	80	NPC撃破	—

Tactics

MISSION 18～21は[illegible]に代わってファムを出撃させる。すると[illegible]要する。ファムには奏輸が使っていたWAPを流用。まずは建物により[illegible]から最寄の110式障壁を攻撃だ。これを排除したのち、奥にいる[illegible]を優先して倒す。[illegible]は向かってくる110式障壁やBT02ケアラへを撃破する。

MISSION 19

[illegible]基地 通信施設



Map Data

Player Units

NPC Units

Enemy Units

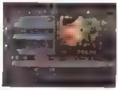
Reinforcements

Platinum Ranking

Tactics

[illegible]撃目標はレクノンM4Fを優先。レ[illegible]M4Fはチャフを持つため、ミサイルによる攻撃は不発に終わることも多い。マシンガンやショットガンで攻撃するのが得策だ。また、グラップルM1はこちらのガンナーを狙ってくる。その場合はガンナーをローラーダッシュで左右に移動。グラップルM1から[illegible]サイルを撃ちよ[illegible]

Mindoro

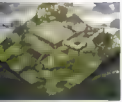


O.C.U. Tool Base



アリサ編

MISSION 20



Map Data

Player Units

NPC Units

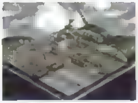
Enemy Units

Reinforcements

Platinum Ranking

Tactics

MISSION 21



Map Data

Player Units

NPC Units

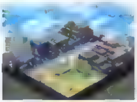
Enemy Units

Reinforcements

Platinum Ranking

Tactics

MISSION 22



Map Data

Player Units

NPC Units

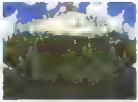
Enemy Units

Reinforcements

Platinum Ranking

Tactics

MISSION 23



Map Data

Player Units

NPC Units

Enemy Units

Reinforcements

Platinum Ranking

Tactics

Batangas

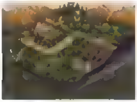
[illegible]

Taipei

[illegible]



MISSION 24



Map Data

Player Units

NPC Units

Enemy Units

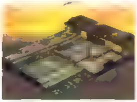
M4F

Reinforcements

Platinum Ranking

Tactics

MISSION 25



Map Data

Player Units

Weapon

NPC Units

Enemy Units

M4F×2 RF

MG

Reinforcements

Platinum Ranking

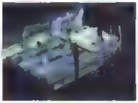
30

5

Tactics

M4F を倒 た後 グラ ブル M を各個 撃破する 接近せずに 2 攻撃すること。

MISSION 26



Map Data

Player Units

Unit

NPC Units

Enemy Units

M4F RF

MG

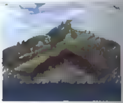
Reinforcements

Platinum Ranking

Tactics

持つ しかし 武器レベルが低くスキルもないので必要以上に恐れることはない。 M4F を集中して攻めよう。

MISSION 27



Map Data

Player Units

NPC Units

Enemy Units

M4F

Reinforcements

Platinum Ranking

Tactics

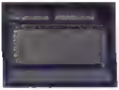
近づいてくる

M4F を撃破、 撃は ルトで防ぎ 2マス以上離れて攻撃しよう。 M4F 射程内に入り込んで攻撃するといい。近づいてきた敵をすべて撃破したら 向かう

Intermission

Taipei

メールの送受信



Fuzhou

メールの送受信



Wan'an

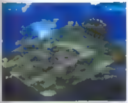
フォーラムの書き

メールの送受信

イベント

アリサ編

MISSION 28



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon
[illegible]	[illegible]	[illegible]

NPC Units

[illegible]

Enemy Units

グラ[illegible]ブルM1×3	貫通	KN	
レクノ[illegible]M4F	衝撃	RF	
30式自甲車×5	炎熱	MG	
[illegible]	貫通	KN	

Reinforcements

[illegible]

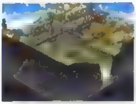
Platinum Ranking

敵撃破数	6	平均武器レベル	8
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

Tactics

[illegible]M1を破壊[illegible]0式装甲車は属性防御[illegible]サルトやアタ[illegible]カ[illegible]が場擁す[illegible]ガンナーはレ[illegible]M4Fを優先的[illegible]狙うといい[illegible]グ[illegible]M1は[illegible]アサルトやアタ[illegible]カー[illegible]を組み合わせて[illegible]なお[illegible]機以上を破壊した場合は[illegible]ナスポイントが加わる。

MISSION 29



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon
[illegible]	[illegible]	[illegible]

NPC Units

[illegible]	[illegible]	MS SR [illegible]

Enemy Units

レクノ[illegible]M4F[illegible]	炎熱	RF
レクノ[illegible]M4F×2	炎熱	RF
上海5型K×3	炎熱	MG
グラ[illegible]ブルM1×2	貫通	KN

Reinforcements

[illegible]

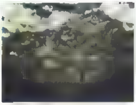
Platinum Ranking

敵撃破数	8	平均武器レベル	9
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
平均ダメ[illegible]	50	NPC残数	—

Tactics

アサルトの属性防御[illegible]対衝撃[illegible]それ以外は対貫通[illegible]しておく。まずは近づいてきたグラ[illegible]ブルM1に攻撃を集中[illegible]マスの距離で戦えるの[illegible]けなので[illegible]アサルト[illegible]迎撃するといい。ただ[illegible]受けるダメ[illegible]ジは大きいため[illegible]後方からアイテムでHPを回復すること。[illegible]機のよう[illegible]撃[illegible]れ減ったら[illegible]後は近い敵から各個[illegible]撃破していけばいい

MISSION 30



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon
[illegible]	[illegible]	[illegible]

NPC Units

雷者42型×2	貫通	M[illegible]
[illegible]	—	[illegible]

Enemy Units

グラ[illegible]ブルM1×3	貫通	FL
レクノ[illegible]M4F×3	炎熱	R

Reinforcements

[illegible]

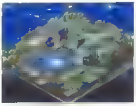
Platinum Ranking

敵撃破数	6	平均武器レベル	10
[illegible]	25	[illegible]	[illegible]
平均ダメ[illegible]	30	NPC残数	[illegible]

Tactics

属性防御[illegible]対炎熱を推奨[illegible]目は後方に下がり[illegible]ガンナ[illegible]の攻撃のみにとどめる[illegible]2タ[illegible]ン目[illegible]ラ[illegible]ブルM1を優先的[illegible]攻撃[illegible]る場合[illegible]射程外から[illegible]反撃され[illegible]合は1マスの位置か[illegible]なお[illegible]グラ[illegible]ブルM1[illegible]攻撃[illegible]ルトで防御すること。レクノ[illegible]M4F[illegible]は反撃でダメ[illegible]ジを与えるのが得策[illegible]

MISSION 31



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon
[illegible]	[illegible]	[illegible]

NPC Units

[illegible]

Enemy Units

グラ[illegible]ブルM1×3	貫通	KN
レクノ[illegible]M4F×3	炎熱	R

Reinforcements

[illegible]

Platinum Ranking

敵撃破数	6	平均武器レベル	10
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
平均ダメ[illegible]	70	NPC残数	[illegible]

Tactics

[illegible]

セットアップ

[illegible]



Wan'an

フォーラムの更新

[illegible]

メールの送受信

[illegible]

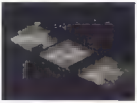
XiaoTianLeiGuan

メールの送受信

[illegible]



MISSION 32



Map Data

Player Units

Unit | 属性 | Weapon

NPC Units

Enemy Units

Reinforcements

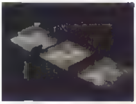
Platinum Ranking

Tactics

[illegible]

MISSION 33

格納庫



Map Data

Player Units

NPC Units

Enemy Units

Reinforcements

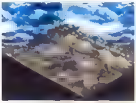
Platinum Ranking

Tactics

[illegible]

へのダメージを減らそう。

MISSION 34



Map Data

Player Units

NPC Units

Enemy Units

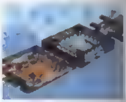
Reinforcements

Platinum Ranking

Tactics

[illegible]

MISSION 35



Map Data

Player Units

NPC Units

Enemy Units

Reinforcements

Platinum Ranking

Tactics

[illegible]

XiaoTianLeiGuan

メールの送受信

Wuhan

武漢

フォーラムの更新

イベント

Wuhan

武漢

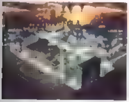
フォーラムの更新



メールの送受信

アリサ編

MISSION 36



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon

NPC Units

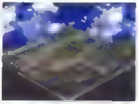
Enemy Units

Reinforcements

Platinum Ranking

Tactics

MISSION 37



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon

NPC Units

Enemy Units

Reinforcements

Platinum Ranking

Tactics

MISSION 38



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon

NPC Units

Enemy Units

Reinforcements

Platinum Ranking

Tactics

MISSION 39



Map Data

Player Units

NPC Units

Enemy Units

Reinforcements

Platinum Ranking

Tactics

Shanghai

フォーラムの更新

メールの送受信

セットアップ



Naval Base

フォーラムの更新

メールの送受信

セットアップ



MISSION 40



Map Data

Player Units

NPC Units

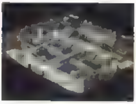
Enemy Units

Reinforcements

Platinum Ranking

Tactics

MISSION 41



Map Data

Player Units

NPC Units

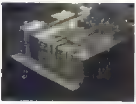
Enemy Units

Reinforcements

Platinum Ranking

Tactics

MISSION 42



Map Data

Player Units

Unit	操作	Weapon

NPC Units

Enemy Units

Reinforcements

Platinum Ranking

Tactics

MISSION 43



Map Data

Player Units

NPC Units

Enemy Units

Reinforcements

Platinum Ranking

Tactics

Intermission

Naval Base

メールの送受信

Kure

メールの送受信

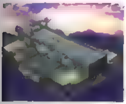


J.D.F. Submarine Bridge



アリサ編

MISSION 44



Map Data

Player Units

NPC Units

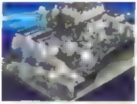
Enemy Units

Reinforcements

Platinum Ranking

Tactics

MISSION 45



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon

NPC Units

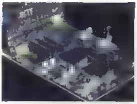
Enemy Units

Reinforcements

Platinum Ranking

Tactics

MISSION 46



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon

NPC Units

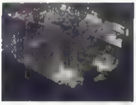
Enemy Units

Reinforcements

Platinum Ranking

Tactics

MISSION 47



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon

NPC Units

Enemy Units

Reinforcements

Platinum Ranking

Tactics

Fukusima

セットアップ

メールの送受信

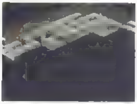




Koriyama

イベント

MISSION 56



Map Data

Player Units

NPC Units

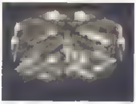
Enemy Units

Reinforcements

Platinum Ranking

Tactics

MISSION 57



Map Data

Player Units

NPC Units

Enemy Units

Reinforcements

Platinum Ranking

Tactics

MISSION 58



Map Data

Player Units

NPC Units

Enemy Units

Reinforcements

Platinum Ranking

Tactics

MISSION Completed



TENMOU PERFECT FLAG FLOW

[illegible]ばれるネットワークシステム。こ[illegible]は[illegible]様々な情報[illegible]タが秘められている。本項では、各種[illegible]タの入手条件やパス[illegible]など、天網に関する秘密の全てを掲載。また[illegible]更新時期[illegible]わせて解析している。

天網は大きく、フォーラム、メール、ショップ、デスクトップ、シミュレーターの5つに分類される。フォーラムでは、国や企業及び個人が様々な情報をネットワーク上に公開。情報を集めるのに最適な場所である。メールでは、重要な情報はもちろん、添付ファイルによって各種データを得ることもあるのだ。また、サブイベントのカギとなるメールもあるため、送受信の確認はこまめに行うこと。ショップではネットワークを介してWAPのパーツや武器、アイテム等の購入や改造が可能。ミサイルなどの補充はここで行うことが多い。デスクトップではネットワーク上で入手したデータの解析、壁紙や環境の設定などを行う。特に環境は、自分が使いやすいように設定しておくといい。シミュレーターでは部隊を強化することができる。武器熟練度や金を入手できるので、活用していこう。



Forum

フォーラム

各フォーラムの更新時期や情報、情報閲覧に必要となるパスワード等のデータを掲載。物語の理解を深めるためにフォーラムは必要不可欠な存在だ。本編をプレイするだけでは、和輝たちから見た主観的な立場でしか事件を判断できない。しかし、フォーラムに記された情報を読むことで、客観的な全体像を見渡すことができるためだ。フォーラムで得られる情報は、日常を伝える一般的なニュースから政府高官や軍の上層部しか知りえない極秘情報まで多岐に渡り存在する。これらの情報を知識として得ることで、3rdの世界をより深く知ることができるのだ。

凡例	
冒頭	フォーラム名、[illegible]及びフォーラムアドレスとフォーラムカテゴリ
閲覧PW	フォーラム内部を閲覧するための最初のパスワード
閲覧可能タイミング	フォーラムが閲覧できるミッション及び状況
アドレス入手方法	フォーラムアドレスを得るために必要な行動
コンテンツ	閲覧にパスワードが必要となるコンテンツ
パスワード	そのコンテンツを閲覧するために必要なパスワード
入手できるもの	フォーラム内で入手できるデータ
入手タイミング	そのデータが入手できるミッション及び状況。ほとんどが閲覧可能タイミングと同時だが、すぐには入手できない場合もある
入手手順	そのデータを入手できるコンテンツの場所
入手種別	入手できるデータの種類
状態	データの状態。圧縮や暗号化など
使用ツール	状態が正常でないデータを正常にするためのツール
備考	そのコンテンツやデータについての補足説明事項

●フォーラムが更新されるタイミングはP.148を参照のこと

CIU CIU/GOVERNMENT/AUSTRALIA
[illegible]
閲覧PW [illegible]

閲覧可能タイミング：[illegible] M12A M25B [illegible]
アドレス入手方法：[illegible] OCU[illegible]

コンテンツ	パスワード	備考
REGIONAL GATE	DJV	OCU[illegible]
1 ES ASIA	FTBTJB	東南アジア情勢
2 JAPAN	KBOBO	日本情報
3 CONGRESS	PDV	OCU中央議会情報
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	QTV	USN[illegible]情報
[illegible]	[illegible]	[illegible]

入手できるもの	入手手順	入手種別	備考
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

DCN DCN/CORPORATION/AUSTRALIA
オーストラリア中企業
閲覧PW

閲覧可能タイミング：[illegible] M12A　アソサ編：M21
アドレス：[illegible]
入手方法：アソサ編 バタンガス[illegible]でコランと会話

コンテンツ	パスワード	備考
[illegible]	[illegible]	[illegible]情報



F.A.I FAI/GOVERNMENT/USN
USN⇒政府
閲覧PW

閲覧可能　エマ編 [illegible]
タイミング　[illegible]
アドレス　エマ編 [illegible]
入手方法　[illegible]

コンテンツ	パスワード	備考
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]

入手できるもの	入手手順	入手種別	備考
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

JBNN JBNN/CORPORATION/JAPAN
日本⇒企業
閲覧PW

閲覧可能　エマ編 M1 [illegible]
タイミング　[illegible]
アドレス　エマ編
入手方法　[illegible]

コンテンツ	パスワード	備考
[illegible]	[illegible]	

入手できるもの	入手手順	入手種別	備考
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

OCU軍 OCUF/GOVERNMENT/AUSTRALIA/
オーストラリア⇒政府
閲覧PW

閲覧可能　エマ編 M11 クリア後
タイミング　アリサ編 M21 クリア後
アドレス　エマ編 M11 [illegible]
入手方法　アリサ編 M21で[illegible]

OCU国防軍情報部 GOFIA/GOVERNMENT/AUSTRALIA
オーストラリア⇒政府
閲覧PW　G3F8A

閲覧可能　エマ編 M24M25 ユンゲが仲間に加わった時
タイミング　アリサ編 M6 クリア後
アドレス　エマ編 ユンゲ仲間[illegible]
入手方法　[illegible]

コンテンツ	パスワード	備考
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
A HAN ZHONG	OTHTZT	文身中堅連情報
[illegible]	[illegible]	[illegible]
5 PERSON	SELOV	セロフの個人[illegible]

入手できるもの	入手手順	入手種別	備考
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

USN海軍 USNNAVY/GOVERNMENT/USN
USN⇒政府
閲覧PW

閲覧可能　エマ編 M1[illegible]
タイミング　アリサ編 M38 [illegible]
アドレス　エマ編 [illegible]
入手方法　アリサ編 [illegible]

コンテンツ	パスワード	備考
[illegible]	MAH[illegible]	[illegible]

USN特殊技術研究所 SRI/USN/GOVERNMENT/USN
USN⇒政府
閲覧PW

閲覧可能　エマ編 M10
タイミング　アリサ編 M19
アドレス　[illegible]
入手方法　[illegible]

コンテンツ	パスワード	備考
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible] BACKGROUND DATABASE	KEN	[illegible]個人情報

入手できるもの	入手手順	入手種別	備考
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

アーマードキンカクシ ARMORDKIN/OTHER/JAPAN
日本⇒その他
閲覧PW

閲覧可能　エマ編　M7 [illegible]
タイミング　アリサ編　M7(定期サービスエリア後)
アドレス　[illegible]
入手方法　[illegible]

入手できるもの	入手手順	入手種別	状態	使用ツール	備考
[illegible]	[illegible]				
[illegible]	[illegible]				[illegible]
[illegible]	[illegible]				[illegible]
[illegible]	[illegible]				[illegible]
[illegible]	[illegible]				[illegible]
ネットワークコンピューティングシステム	BBS1	[illegible]アドレス			

アミイカ NEWSS/OTHER/DAHANZHONG
大漢中人民共和国⇒その他
閲覧PW

閲覧可能　エマ編　M43
タイミング　アリサ編　M38
アドレス　エマ編　[illegible]と会話
入手方法　アリサ編　上海[illegible]でチャオと会話

入手できるもの	入手手順	入手種別	状態	使用ツール	備考
[illegible]	[illegible]		[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]		[illegible]	—	アリサ編
[illegible]	[illegible] AD		[illegible]		[illegible]
[illegible] DNA [illegible]	[illegible]		[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible] AD	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]				[illegible]

イグチ (IGUCHI/CORPORATION/JAPAN)
日本⇒企業
閲覧PW

閲覧可能　エマ編「M[illegible]」日本警察[illegible]アドレス入手後)
タイミング　[illegible]
アドレス　[illegible]日本警察[illegible]を読む
入手方法

入手できるもの	入手手順	入手種別	状態	使用ツール	備考
[illegible]	掲載内容	[illegible]			全50[illegible]

イントレピットステュピッド (INTSTU/OTHER/USN)
USN⇒その他
閲覧PW

閲覧可能　エマ編　M10
タイミング　[illegible]
アドレス　共通　USN[illegible]を読む
入手方法

入手できるもの	入手タイミング	入手手順	入手種別	状態	使用ツール	備考
[illegible]		[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]		[illegible]	[illegible]			[illegible]
[illegible]	[illegible] M51 [illegible] M54	[illegible]	[illegible]			[illegible]

ヴェルダ VELDA/CORPORATION/AUSTRALIA
オーストラリア⇒企業
閲覧PW

閲覧可能　エマ編　M12B
タイミング　アリサ編　M11 [illegible]
アドレス　[illegible]
入手方法　アリサ編　M11 [illegible]

沖縄県庁海洋都市開発部 OKINAWADS/GOVERNMENT/JAPAN
日本⇒政府
閲覧PW

閲覧可能　エマ編　M1 [illegible]選択肢終了後
タイミング　アリサ編　M1 [illegible]選択肢終了後
アドレス　共通　[illegible]
入手方法　[illegible]を読む

外務省 DFA/GOVERNMENT/JAPAN
日本⇒政府
閲覧PW

閲覧可能　エマ編　M1 [illegible]
タイミング　[illegible]
アドレス　[illegible]
入手方法　[illegible]

入手できるもの	入手タイミング	入手手順	入手種別	状態	使用ツール	備考
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]

海洋都市事業団 OOCE/CORPORATION/JAPAN
日本⇒企業
閲覧PW

閲覧可能　エマ編　M1 [illegible]の選択肢終了後
タイミング　アリサ編　M1 [illegible]の選択肢終了後
アドレス　共通　国土交通省→本年度[illegible]紹介→沖縄を読む
入手方法

入手できるもの	入手タイミング	入手コンテンツ	入手種別	状態	使用ツール	備考
[illegible]		[illegible]				

[illegible]団 HLTUAN/OTHER/DAHANZHONG
大漢中人民共和国⇒その他
閲覧PW

閲覧可能　エマ編：M13
タイミング　アリサ編：M8

アドレス　共通：CIU→CJファイルアクセスシステム→2→2→[illegible]
入手方法

コンテンツ	パスワード	備考
[illegible]入口	INN[illegible]	
MEMBERS OF NOBLE LOTUS	HOANG	ホアン個人情報
MEMBERS OF NOBLE LOTUS	RUO	ルオ個人情報
M[illegible] NOBLE LOTUS	CHAN[illegible]	[illegible]情報
[illegible]	[illegible]	[illegible]情報
MEMBERS OF NOBLE LOTUS	[illegible]	[illegible]情報
MEMBERS OF NOBLE LOTUS	ZY	[illegible]情報
CONQUEST MAP	SMA[illegible]	[illegible]
[illegible]	PATH[illegible]	[illegible]情報

霧島重工 KIRISIMAIG/CORPORATION/JAPAN)
日本⇒企業
閲覧PW

閲覧可能　エマ編：M[illegible]（霧島重工特車事業部[illegible]）
タイミング　[illegible]

アドレス　[illegible]
入手方法　[illegible]

入手できるもの	入手手順	入手種別	状態	使用ツール	備考
[illegible]	[illegible]	[illegible]			[illegible]

霧島重工 特車事業部 KIRISPV/CORPORATION/JAPAN
日本⇒企業
閲覧PW

閲覧可能　[illegible]
タイミング　アリサ編：M[illegible]：[illegible]

アドレス　エマ編：[illegible]会話
入手方法　アリサ編：小池と会話

入手できるもの	入手手順	入手種別	状態	使用ツール	備考
霧島重工	information1	フォーラム	―	―	[illegible]

霧島重工 特車事業部 社外秘/KIRISPVS/CORPORATION/JAPAN
日本⇒企業
閲覧PW　SYUNYOU

閲覧可能　エマ編：M32 [illegible]
タイミング　アリサ編：M39 [illegible]

アドレス　エマ編：[illegible]会話
入手方法　アリサ編：小池典一からのメール「わかった。」を読む

公安調査庁（OKINAWADB/GOVERNMENT/JAPAN）
日本⇒政府
閲覧PW　992

閲覧可能　エマ編：M[illegible]
タイミング　[illegible]

アドレス　[illegible]
入手方法

コンテンツ	パスワード	備考
[illegible]	[illegible]	
[illegible]		
[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	

国土交通省 NTJ/GOVERNMENT/JAPAN
日本⇒政府
閲覧PW

閲覧可能　エマ編：M[illegible]
タイミング　[illegible]

アドレス　エマ編
入手方法　[illegible]

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]		[illegible]		
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]		[illegible]		[illegible]
[illegible]		[illegible]		[illegible]

百足 CENTIPEDE/CORPORATION/EC)
EC⇒企業
閲覧PW　SYUNYOU

閲覧可能　エマ編：M19
タイミング　アリサ編：M29 クリア後

アドレス　エマ編：ルトルフからのメール「百足DM」を読む
入手方法　アリサ編：M29クリア

サイナミックソフト(PSYNAMIC/CORPORATION/USN)
USN⇒企業
閲覧PW

閲覧可能　エマ編：M10
タイミング　アリサ編：M19

アドレス
入手方法　共通：USN特殊技術研究所→関係者用→1→1を読む

入手できるもの	入手タイミング	入手コンテンツ	入手種別	状態	使用ツール	備考
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	正常	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

シェイドメタル＝ライマノ(JML/CORPORATION/AUSTRALIA)
USN⇒企業
閲覧PW

閲覧可能　エマ編：M13
タイミング　アリサ編：M8

アドレス　エマ編：M13で[illegible]
入手方法　アリサ編：ダバオ[illegible]でサリアと会話

シュネッケ(SCHNECKE/CORPORATION/EC)
EC⇒企業
閲覧PW

閲覧可能　エマ編：M37
タイミング　アリサ編：M36

アドレス　エマ編：M37でルトルフ[illegible]を破壊
入手方法　アリサ編：上海ノ[illegible]で主人と会話

センダー(SENDER/CORPORATION/EC)
EC⇒企業
閲覧PW

閲覧可能　エマ編：M37
タイミング　[illegible]：M36

アドレス　エマ編：M37でレベ[illegible]を破壊
入手方法　[illegible]

上海銀公司(SGG/CORPORATION/DAHANZHONG)
大漢中人民共和国⇒企業
閲覧PW

閲覧可能　エマ編：M37
タイミング　アリサ編：M33

アドレス　エマ編：武漢ノ[illegible]で[illegible]と会話
入手方法　アリサ編：武漢ノ[illegible]で主人と会話

大漢中政府広報(DHZZX/GOVERNMENT/DAHANZHONG)
大漢中人民共和国⇒政府
閲覧PW

閲覧可能　エマ編：M23
タイミング　アリサ編：M28

アドレス　エマ編：[illegible]
入手方法　アリサ編：[illegible]と会話

大漢中人民軍(DHZP/GOVERNMENT/DAHANZHONG)
大漢中人民共和国⇒政府
閲覧PW

閲覧可能　エマ編：M38[illegible]
タイミング　アリサ編：M8

アドレス　エマ編：M38[illegible]
入手方法　アリサ編：[illegible]でオペレ[illegible]と会話

大漢中人民情報部(DHZRS/GOVERNMENT/DAHANZHONG)
大漢中人民共和国⇒政府
閲覧PW[illegible]

閲覧可能　エマ編：M37（クリア後）
タイミング　[illegible]

アドレス　エマ編：M37で[illegible]
入手方法　[illegible]

コンテンツ	パスワード	備考
ADIMS	ADIMS	MIDAS情報
FINNO	FINNO	イマンナ[illegible]情報

大漢日報(DHMD/CORPORATION/DAHANZHONG)
大漢中人民共和国⇒企業
閲覧PW

閲覧可能　エマ編：M15 台北市以降
タイミング　アリサ編：M27

アドレス　エマ編：台北市[illegible]でシュアンと会話
入手方法　アリサ編：万安[illegible]でスーシンと会話

コンテンツ	パスワード	備考
特集[illegible]	06DHMD	[illegible]

ディアブルアヒオニクス(DATOP/CORPORATION/USN)
USN⇒企業
閲覧PW

閲覧可能　エマ編：M10
タイミング　アリサ編：M19

アドレス
入手方法　共通：サイナミックソフト→[illegible]

帝北大学 TEIHOKUU/OTHER/JAPAN
日本⇒その他
閲覧PW

閲覧可能 [illegible]
タイミング アリサ編 M1 [illegible]
アドレス [illegible]
入手方法 アリサ編 [illegible]

コンテンツ	パスワード	備考
[illegible]	[illegible]	[illegible]

入手できるもの	入手タイミング	入手手順	入手種別	備考
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

[illegible]工公司 THUAN/CORPORATION/DAHANZHONG
大漢中人民共和国⇒企業
閲覧PW

閲覧可能 [illegible] M23
タイミング [illegible]
アドレス [illegible]
入手方法 [illegible]

日防軍 JDFFORCE/GOVERNMENT/JAPAN
日本⇒政府
閲覧PW

閲覧可能 [illegible]
タイミング アリサ編 M3(クリア後)
アドレス [illegible]
入手方法 [illegible]

入手できるもの	入手手順	入手種別	状態	使用ツール	備考
[illegible] JDF Tree	[illegible]【PW JDFSMAP】	グラフィックデータ	正常	[illegible]	

日防軍情報部 JDFINT/GOVERNMENT/JAPAN
日本⇒政府
閲覧PW DD7

閲覧可能 [illegible]
タイミング [illegible]
アドレス [illegible]
入手方法 [illegible]

コンテンツ	パスワード	備考
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]

日本警察 OKINAWADB/GOVERNMENT/JAPAN
日本⇒政府
閲覧PW

閲覧可能 [illegible]
タイミング [illegible]
アドレス [illegible]
入手方法 [illegible]

入手できるもの	入手手順	入手種別	備考
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible] Poster	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

ネットワークコンピュータシステム NETCOMSYS/CORPORATION/JAPAN
日本⇒企業
閲覧PW

閲覧可能 [illegible]
タイミング [illegible]
アドレス [illegible]
入手方法 [illegible]

コンテンツ	パスワード	備考
[illegible]	[illegible]	[illegible]

入手できるもの	入手手順	入手種別	状態	使用ツール	備考
[illegible]	製品紹介	ツール	正常	[illegible]	[illegible]

パペール PAPEL/CORPORATION/SINGAPORE
シンガポール⇒企業
閲覧PW

閲覧可能 [illegible] M13 [illegible]
タイミング アリサ編：M8
アドレス [illegible]
入手方法 [illegible]

入手できるもの	入手手順	入手種別	備考
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	DOWNLOAD	[illegible]	[illegible]

バリラー農園 BARILARFARM/CORPORATION/INDONESIA
インドネシア⇒企業
閲覧PW

閲覧可能　エマ編：M30 [illegible]が仲間に加わった後
タイミング　アリサ編：M31
アドレス　エマ編：[illegible]が仲間に加わる
入手方法　アリサ編：バリラ[illegible]からのメール「しばらくだな」を読む

フィリピン軍 PHFORCE/GOVERNMENT/PHILIPPINES
フィリピン⇒軍隊
閲覧PW

閲覧可能　エマ編：入手なし
タイミング　アリサ編：M6
アドレス　エマ編
入手方法　アリサ編：[illegible]で[illegible]と会話

フィリピン自由主義党 PLPARTY/OTHER/PHILIPPINES
フィリピン⇒その他
閲覧PW

閲覧可能　エマ編：入手無し
タイミング　アリサ編：M6
アドレス　エマ編[illegible]
入手方法　アリサ編：[illegible]の基本部で[illegible]ペレーターと会話

コンテンツ	パスワード	備考
関係者専用 internal	BEFREE	政治内部関係者専用

マネーメイカー MONEYMAKER/OTHER/SINGAPORE
シンガポール⇒その他
閲覧PW

閲覧可能　エマ編：M12 M26 ユンが仲間に加わった後
タイミング　アリサ編：M23
アドレス　エマ編：ユンが仲間に加わる
入手方法　アリサ編：台北市酒家でチェンと会話

ラーブヌイ大湾中大使館 [illegible]/GOVERNMENT/DAHANZHONG
大湾中人民共和国⇒政府
閲覧PW　REBSY

閲覧可能　エマ編：M46 クリア後
タイミング　アリサ編：M35（クリア後）
アドレス　エマ編：M46 [illegible]
入手方法　アリサ編：M35でロザヴィア諸島線を確保

コンテンツ	パスワード	備考
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible] NUMBERS	[illegible]	[illegible]情報
PERSONNEL DATABASE	[illegible]AR	[illegible]情報
PERSONNEL DATABASE	[illegible]KA	[illegible]情報
PERSONNEL DATABASE	RYL	[illegible]情報

ラーブヌイ国営軸学研究所 RONSL/GOVERNMENT/RAVNUI
ラーブヌイ共和国⇒政府
閲覧PW　RA'2C

閲覧可能　エマ編：M43
タイミング　アリサ編：M34
アドレス　エマ編：[illegible]ヒルからのメール「ラーブヌイファン」を読む
入手方法　[illegible] IMAGINARY NUMBERS [illegible]

コンテンツ	パスワード	備考
IMAGINARY NUMBERS	OVERRN	イマジナリーナ[illegible]
KRAM [illegible]	KRAMSP[illegible]	[illegible]情報

黄泉ソフト SHURUAN/CORPORATION/DAHANZHONG
大湾中人民共和国⇒企業
閲覧PW

閲覧可能　エマ編：M25A M43
タイミング　アリサ編：M30
アドレス　エマ編：[illegible]でクアンユーと会話しアミイカ→BBS3を読む
入手方法　アリサ編：アミイカ→BBS3を読む

コンテンツ	パスワード	備考
[illegible]		

入手できるもの	入手手順	入手種別	対象	使用ツール	備考
王道O	製品介紹 Products	ツール	[illegible]		[illegible]

ルイスコノウェルノ LOUYSCC/CORPORATION/PHILIPPINES
フィリピン⇒企業
閲覧PW

閲覧可能　エマ編：M38
タイミング　アリサ編：M26
アドレス　エマ編：[illegible]からのメール「[illegible]」を読む
入手方法　アリサ編：[illegible]からのメール「[illegible]」を読む

レオノーラエンタープライズ（LEONEXT/CORPORATION/AUSTRALIA）
オーストラリア⇒企業
閲覧PW：－

閲覧可能タイミング　エマ編：M12　アリサ編：M14（クリア後）
アドレス入手方法　エマ編：OCU科学者と会話　アリサ編：M14クリア

ロースパイト（AUSPEND/OTHER/AUSTRALIA）
オーストラリア⇒その他
閲覧PW

閲覧可能タイミング　エマ編：M12　アリサ編：M08
アドレス入手方法　エマ編：ロースパイトからのメールOCU軍の輸送艦を…　アリサ編：N・D・クックからのメール「協力して…

入手できるもの	入手手順	入手条件	状態	使用ツール	備考
[illegible]	[illegible]		[illegible]		[illegible]
…キュリティ21 CODE SECURITY 21	[illegible] AR…		[illegible]		[illegible]
画像…タ ESASIA GNP MAP	[illegible]		[illegible]		[illegible]
画像…ータ S…	[illegible]		[illegible]		[illegible]
…ンヴの3DCG	[illegible]		[illegible]		[illegible]
情報データ CIU Order…	[illegible]		[illegible]		[illegible]
情報データ CIU LogFile	…GARBAGEPIT	テキストデータ	[illegible]		[illegible]
12式迫撃 強化子機	ダウンロード GARBAGEPIT	WAP	－		[illegible]

更新時期 Shoulder Weapon

[illegible]

更新時期	国	[illegible]	フォーラム	コーナー名
				情報 [illegible]
			軍議団	[illegible]
M35	USN	政府	USN [illegible]	USN SPEC [illegible]
M34	[illegible]	その他	[illegible] メイカ	情報広場 [illegible]
人使館ロビ [illegible]	フィリピン	政府	フィリピン軍	軍からのお[illegible]
M45 クリア後	大連 [illegible]	その他	軍議団	2 CONQUEST MA[illegible]
M50 [illegible]	日本	企業	イグチ	トピ[illegible]クス
[illegible]			JBNN	[illegible]

更新時期	国	[illegible]	フォーラム	コーナー名
			[illegible]	[illegible]

Mail

テキストデータやグラフィックデータ及び各種ツールに関するデータを掲載。各種データからは、フォーラムのパスワードや事件に関する情報などを得ることが可能だ。ツールは、データの復元や暗号化などに必須。スペンダーや企業のフォーラムからダウンロードできるので、時期が来たら早めに入手しておくこと。

凡例

Mission　ミッションナンバー
受信者 送信者　受信 送信,する人物及びフォルダ
送信相手　メールを送信した(送信する)人物
メールタイトル　メールの件名
添付　受信したメールに添付しているファイル
備考　メール受信による影響 その後に取れる行動など

エマ編メール一覧表(受信)

Mission	受信者	送信相手	メールタイトル	添付	備考
M01	共用	NCS	ようこそ!」		天網の使い方について
	和輝	[illegible]	[illegible]		[illegible]
M07	和輝	キンカクジ	爆弾魔さんへ」	—	アーマ トキンカクジのフォーラムアドレス入手
M10	和輝	小池英一	「すまない」	—	「小池さん 事情は」送信可
M[illegible]	和輝	桐生悠[illegible]	[illegible]		[illegible]
	エマ	ロースパイト	「OCU軍の輸送部」		ロースパイトのフォーラムアドレス入手
	秀五	神宮明[illegible]	「大変なことに」		公安調査庁のパスワード
	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]
M[illegible]	[illegible]	神宮[illegible]	「USNの連中に」	—	USN海軍パスワードのヒン
M1[illegible]	和輝	[illegible]	特報DM		興龍のフォーラムアドレス入手
M[illegible]	共用	[illegible]警察	感謝状」		佐藤大の報酬、金300
[illegible]	[illegible]	神[illegible]	[illegible]		[illegible]調査
M[illegible]	和輝	桐生悠一	「やはり何か事情が」		[illegible]
M[illegible]		スーザン	「いったいどこに消」	—	「スーザン」送信可
M[illegible]	和輝	桐生悠一	確かに、横須賀基」	—	「あんな男を俺は」送信可
M[illegible]	和輝	リン・チャオホア	「もう桂林本部に戻」	—	華龍団のフォーラム[illegible]
	[illegible]	ルオ	あなたにこのメー」	—	「やあ ルオさん」送信可
M[illegible]	[illegible]	ビル	「相変わらず忙しい」		「いや別にかまわ」送信可
	[illegible]	スーザン	「仕事熱心でいいわ	お父さんの絵 Funny Father	「ちょっと何て?」送信
M[illegible]	和輝	ユエ	「元気でやってるか」	—	「伝説とは?」送信可
[illegible]			「証拠写真」	ユエの伝説 Legend PHOTO	ユエの伝説の写真入手
	[illegible]	ビル	「ノーマン・ヘイン」	—	「DNA」「貴族」「組織」ま入
M[illegible] M4[illegible]		ウェン	「マネーメイカー」	[illegible]	[illegible]
			[illegible]		[illegible]
M28	エマ	ルオ	華龍団本部連絡」		華龍団のパスワード
			[illegible]	DNA[illegible] DNA [illegible]	[illegible]
M[illegible]		[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
M[illegible] M4[illegible]		[illegible]	[illegible]		[illegible]
			「たすかったぜ マ」	—	スリーリバーズを正しく添付した場合
			「おいおい マネ」		スリーリバーズ以外のファイルを添付。再送付可
			「おいおい ふざ」		スリーリバーズ以外のファイルを添付2回目 依頼失敗
		[illegible]ウ[illegible]	[illegible]始め」		スリーリバーズを暗号化せずに添付 ウ[illegible]にメールを送信可
M30	キャリィ	ラーフォン	「おじさま ありが」	—	「医務室の手伝い」調理場の手伝[illegible]
			[illegible]さんも医務室」	—	「医務室の手伝」送信後 受信可
			[illegible]		調理場の手伝い 送信後 受信
M31	和輝	リン・チャオホア	「いよいよ破天荒開	—	
		[illegible]	[illegible]		[illegible]
		[illegible]	[illegible]		[illegible]
		総帥	「スバらしきメタン」		「ハロー」送信可。ルイスコンツェルンのフォーラムアドレス入手
M32	共用	日本警察	「感謝状」	—	山田組司の報酬 金40[illegible]
M34	デース	ウェイ・チェンイ	「久しぶりだね		[illegible]
			「俺の依頼を快く受」		[illegible]オ強制
M35	和輝	[illegible]	[illegible]		日防軍組織[illegible]
	秀五	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]受信可
		総帥	[illegible]		
M43	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]
M45		総帥	[illegible]		
M4[illegible]	和輝	[illegible]	「[illegible]研究		[illegible]
	エ[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]
M49	和輝	シェン&メイリン	「無事でいるか?」		
		[illegible]	[illegible]	ウ[illegible]の見合い写真(WL PHOTO)	
M50	和輝	桐生悠	「ク[illegible]タ」		騒動連盟のパスワード
	エマ	タン・リシアン	「華龍団が上海で放」	—	[illegible]送信可
	[illegible]	[illegible]	[illegible]		

Mission	受信者	送信相手	メールタイトル	条件	概要
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
		チャン	「おう俺だ。」		
M01	共用	日本警察	感謝状	—	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]
M05	共用	日本警察	「感謝状	—	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]
M62	和樹	アリサ	「お兄ちゃん！」	—	[illegible]

アリサ編メール一覧表（受信）

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]			[illegible]
	和樹	アリサ	「お兄ちゃんへ [illegible]	—	[illegible]
M03	アリサ	[illegible]	[illegible]		[illegible]
M07	和樹	キンカクノ	[illegible]	—	アーノードキンカクノのフォ[illegible]ラムアドレス入手
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	—	[illegible]
M17	リョウ	マイク・デービス	「IN報告16	[illegible]	[illegible]に関する報告
M40	[illegible]	[illegible]	[illegible]	—	[illegible]

エマ編メール一覧表（送信）

Mission	送信相手	送信者	メールタイトル	備考
[illegible]	スクウェア SQUARE@0730	匿名	[illegible]	[illegible]
M[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
M[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	シビル SIVIL@0310		[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
M[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
M23	スーザン SUSAN@0300			[illegible]
M[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
M27 永定移動前	シビル SIVIL@0310		[illegible]	[illegible]
			[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]		[illegible]
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]		[illegible]	[illegible]
			[illegible]	[illegible]
			[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]		[illegible]	[illegible]
M28	シビル SIVIL@0310		[illegible]	[illegible]
			[illegible]	[illegible]
				[illegible]
M[illegible]	[illegible]		[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]			[illegible]
			[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
M[illegible]	[illegible] RANFON@0899	[illegible]	医務室の手伝い[illegible]	お[illegible]あ[illegible]、受信後
			[illegible]	[illegible]
M31	[illegible]RISAN@0800	エマ	[illegible]	こんにちは、受信後
	[illegible]			[illegible]
M	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
M[illegible]	[illegible]			[illegible]
M46	ランフォン RAN[illegible]N@0899	[illegible]	無事なのか？	—
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
M[illegible]	[illegible]		[illegible]	
	[illegible]	エマ	[illegible]ごめんなさい[illegible]	[illegible]
M[illegible]	[illegible]			[illegible]
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
M56	[illegible] K[illegible]@0730	[illegible]	[illegible]	

アリサ編メール一覧表（送信）

AM順	送信相手	送信者	メールタイトル	備考
M01	スクウェア SQUARE@0730	匿名	スクウェアさんへ	[illegible]
M06	小池[illegible] KOIKE@0730	[illegible]	小池さん[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
M	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
M	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
			[illegible]	[illegible]
M[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
M[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]		[illegible]	[illegible]
M[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
M[illegible]	[illegible]		[illegible]	[illegible]
M33	日本警察 POLICE@[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
M34	水城舟穂高 HODAKA@0700	[illegible]	「おめでとう」	[illegible]
	ピトエフ PITOEF@1600	ファム	「絶対ウソね」	[illegible]
M[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]
	[illegible]			[illegible]
M40	森 MORI@0711	[illegible]	無理をしないで	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
M44	ドクター K DOCTORK@0700		[illegible]	[illegible]
			[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
M48	日本警察 POLICE@0710	匿名	[illegible] 情報	[illegible]
M[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
M[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	

Column

ウーへのプレゼントメール

ある条件下において，ウー（WU@3499 にメールを送信することが可能となる その条件とは，エマ編のM29/M43でユンが行う，ハッタからの依頼に失敗し ぬぁはははは 諦めを読むこと その後，ニンシャ写真を拡大解析し 圧縮してメールに添付すれば賞金800を貰える 時間制限はないが 送信のチャンスは1回のみ ちなみにアリサ編では M39でビトエフのメール さすがお嬢様 を受信することが条件となる ただしこちらはニンシャ写真がないため，賞金は得られない



添付ファイル	点数
[illegible]	00
[illegible]	99
[illegible]	95
[illegible]	93
[illegible]	91
[illegible]	86
[illegible]	85
[illegible]	76
[illegible]	54
[illegible]	45
[illegible]	34
[illegible]	23
[illegible]	16
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	

Desk Top

デスクトップ

テキストデータやグラフィックデータ及び各種ツールに関するデータを掲載 各種データからは、フォーラムのパスワードや事件に関する情報などを得ることが可能だ ツールは、データの復元や暗号化などに必須 スペンダーや企業のフォーラムからダウンロードできるので 時間が来たら早めに入手しておくこと

凡例

ファイル名	ータの名称
入手手段	入手できるメ ル及びフォーラム名と ミ ョンナンバー
Cost	入手時、支払う金額
データの状態	圧縮時の特殊な状態と 解除するための スワードや フトウェア
機能	この ルで行うことのできるアク
備考	このデータから得られる情報や用途など

テキストデータ Text Data

ファイル名	入手手段	Cost	データの状態	備考
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

グラフィックデータ Graphic Data

ファイル名	入手手段	Cost	データの特徴	備考
[illegible]のお見合い写真 WU PHOTO.	工編 ウー「[illegible]」ユン (M40) [illegible]	—	—	千里眼 工編 またはピカレスク(ア編)で拡大解析する [illegible]
[illegible] NA Analysis	[illegible]		—	[illegible] フォーラムアドレスが判明
[illegible]写真 NINJA PHOTO	工編 スーザン「[illegible]」マーカス(M29)	—	—	千里眼で拡大解析すると UFOを確認 [illegible]
[illegible]	[illegible]			[illegible]
[illegible]の伝説写真 Legend Photo	工編 ユエ 冠帥写真 [illegible] M27		—	[illegible]
[illegible]	[illegible] M8			[illegible] [JAPAN]が判明 日[illegible]情報局から送られた[illegible]
[illegible]のヒント MoneyMaker [illegible]	ア編 マネーメイカー「ヨロンク[illegible]」M2[illegible]	—	—	[illegible]
[illegible] [illegible]P Map	工編 [illegible]	—	圧縮[illegible]	ハッカの[illegible]メールで[illegible] スリーリバーズ作戦[illegible]
[illegible]作戦図 Three Rivers	[illegible]GNPから[illegible]解析			[illegible]
[illegible]の[illegible]写真 [illegible]PHOTO	工編 アミイカ M43	—	—	千里眼で拡大すると[illegible]の画像が判明。また ピカレスクで[illegible]すると パスワード[ALONE]を[illegible]
NCSからの[illegible] NCS [illegible]	共通 [illegible] M[illegible]			[illegible]
NA[illegible] NA Analysis	[illegible] M38			[illegible]
[illegible]	[illegible]			[illegible]
[illegible]	[illegible]			[illegible]
[illegible]	[illegible]			[illegible]
[illegible]	[illegible]			[illegible]
[illegible]用画像 Simulator	ア編 [illegible] M[illegible]		[illegible]	[illegible]

ツール Tool

ツール名	入手手段	Cost	機能	備考
[illegible]	[illegible]		[illegible]	[illegible]
[illegible] PICARESQUE	[illegible]		[illegible]	[illegible]
[illegible] HESTREX	[illegible] M8	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]		[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]		[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible] M19	[illegible]	[illegible]	[illegible]
NOWA T[illegible]NG	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

背景グラフィックデータ Background Data

ファイル名	入手手段	備考
[illegible] Hodaka[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]お宝フォト Allisa	ア編 [illegible] M34	[illegible]可能 アリサが[illegible]した場合のみ入手可。[illegible]
[illegible]ポスター Poster	共通 日本電脳 工編 M7 ア編 M8	今時の[illegible]ダウンロード可能 日本を[illegible]
[illegible]ルスボム VirusBomb	ア編 ふ[illegible]「ヨロンク」(リョウ)(M27)	[illegible] どのフォーラムに入ってもマネーメイカーのフォーラムへ[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]肖像画 Marcus	工編 [illegible]マーカス M27	
[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	
[illegible]ヴァディンガー JMA	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	
[illegible]お宝フォト2 Hodaka[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	工編 [illegible]	

Simulator

シミュレーター

シミュレーター用マップや難易度のデータを掲載。シミュレーターを用いることで、金や武器熟練度を得られる。ただし、武器熟練度を上げすぎるとプラチナ入手が困難になる。和輝や亮五はミサイル、エマやアリサはマシンガンやショットガンで戦わせるとよい。資金を稼ぎたい場合はすぐにWAPを破壊できる簡単なMAP、武器熟練度をあげたい場合は複数が出現するMAPがオススメだ。

凡例	
データ名	シミュレーター用マップ及びモードの名称
入手手段	入手できる人物及びフォーラム名と、ミッションナンバー
Cost	入手時に支払う金額
備考	入手時の効果など

シミュレーター Battle Simulator

データ名	入手手段	Cost	備考
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible] M1ユア[illegible] M8	600	[illegible]パイロ[illegible]のレベルおよび[illegible]の種類や配置数が増[illegible]
[illegible]	[illegible]		初期状態で使用可能
[illegible]	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]		
	[illegible]		
[illegible]	[illegible]		
	[illegible]		
[illegible]	[illegible]		
	[illegible]		
[illegible]	[illegible]		
	[illegible]		
[illegible]	[illegible]		[illegible]SINT」でダウンロ[illegible]ド可[illegible]

FRONT MISSION 3 Data Bank

パ ツの改造が可能になり、兵器のバリエーションを改造に委ねているためか、3rdに登場する兵器の種類はそれほど多くない。また上海鋼鉄公司など、他の作品には登場しないメーカーの兵器が見られるのも特徴だ。

WAP

3rdで導入された新しい概念に「改造」がある。これはWAPのパーツに改造を施すことにより、HPを増大させるというものだ。さらに、ボディは属性防御力、腕部は命中率、脚部はバーニア&ローラーダッシュ、回避率についても強化できる。また、装備しているパーツによって入手できるスキルが決まっているのも特徴。パーツ別スキル表はP.428に掲載している。

凡例

- 改造Lv：Minは購入時、Maxは最大レベルまで改造した場合の性能値を表す
- 総HP：Body、両Arm、Legsに設定されたHP（パーツ耐久力）の合計を表す
- 総重量：Body、両Arm、Legsの合計重量
- 出力：Bodyに設定されたエンジンの出力
- 移動力：Legsに設定された移動力を表す
- 属性防御：Bodyの属性防御をパーセントで表記
- 命中率：Armに設定された命中率の値。単位はパーセント
- 回避率：Legsに設定された回避率の値。単位はパーセント
- 脚部性能：Legsに固有の性能。R=ローラーダッシュ、V=バーニアを表す
- 入手：入手できる主なタイミングを表す。NT-Sはネットワークショップ、数字はミッション番号

※価格は、Body=240、Arm=100、Legs=320

漢字表記 / ゲーム中の名称	改造Lv	総HP	総重量	出力	移動力	属性防御	命中率	回避率	脚部性能 R	脚部性能 V	入手 エマ編/重鉄アップ前	エマ編/重鉄アップ後	エマ編/SHOP	アリサ編/NT-S	アリサ編/重鉄アップ前	アリサ編/重鉄アップ後	アリサ編/SHOP
Tiandong 3	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]			4	[illegible]		[illegible]
[illegible]	Max	[illegible]				[illegible]	[illegible]	[illegible]	5		[illegible]						
Qibing 0	Min	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]						
[illegible]	Max	[illegible]				[illegible]	[illegible]	[illegible]									
Mingtian 1	Min	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]							36 [illegible]		
[illegible]	Max	[illegible]				[illegible]	[illegible]	[illegible]									
Fenghe 1	Min	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]			[illegible] 55				44 [illegible] 44 5 [illegible]		
[illegible]	Max	[illegible]				[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]								
Shunwang 1	Min	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	1 3 54				[illegible]		
[illegible]	Max	[illegible]				[illegible]	5	[illegible]									
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]			[illegible]	[伍 [illegible]		[illegible]		[illegible]	[illegible]
鉄騎4型	Max	[illegible]				[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]								
Laiying Type1	Min	[illegible]	[illegible]	[illegible]							[illegible]		[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]
来鷹1型	Max	3077				[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]						
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]			[illegible]		[illegible]	[illegible]		[ビトエ 24積 17]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]				[illegible]	[illegible]	[illegible]			[illegible]						
Shangdi 1	Min	848	178	269	3	0	14	0	0	2	31 32 36 39 40 41		45積	34積	32 33	[[illegible]3]	[illegible]
上帝1型	Max	[illegible]				[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]								
[illegible]	Min	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]			[illegible] 53			[illegible]	32 33		[illegible]
[illegible]	Max	[illegible]				[illegible]	[illegible]	[illegible]									
Gnite Sache	Min	848	178	269	3	[illegible]	[illegible]	[illegible]			[illegible]		[illegible]	[illegible]			[illegible]
ヴィレゼクス	Max	2[illegible]				[illegible]	[illegible]	[illegible]									
[illegible]edrai	Min	1044	157	254	3	0	10	0	0	2	[illegible]			[illegible]		[illegible] 2 [illegible] 5積	[illegible]
ヒーネトライ	Max	[illegible]				[illegible]	[illegible]	[illegible]	5	[illegible]							
Lanze	Min	1432	128	206	6	[illegible]	[illegible]	[illegible]	0	2	37 47 [illegible]		57積	[illegible]		[[illegible]]	[illegible]
[illegible]	Max	[illegible]				[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]								
[illegible]	Min	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]			[illegible]		[illegible]	[illegible]			37積a
ウィスク	Max	[illegible]				[illegible]	88	[illegible]	[illegible]								

漢字表記 ゲーム中の名称	改造Lv	初HP	重量	出力	移動力	属性防御	命中率	回避率	局部性能 H	V	入手 エマ編/BGアーク	エマ編/整備場	エマ編/SHOP	アリサ編/NT-5	アリサ編/207	アリサ編/整備場	アリサ編/SHOP
[illegible]	Min	[illegible]															
[illegible]	Max	[illegible]															
[illegible]	Min	[illegible]															
[illegible]	Max	[illegible]															
[illegible]	Min	[illegible]															
[illegible]	Max	[illegible]															
[illegible]	Min	[illegible]															
[illegible]	Max	[illegible]															
[illegible]	Min	[illegible]															
[illegible]	Max	[illegible]															
[illegible]	Min	[illegible]															
[illegible]	Max	[illegible]															
[illegible]	Min	[illegible]															
[illegible]	Max	[illegible]															
[illegible]	Min	[illegible]															
[illegible]	Max	[illegible]															
[illegible]	Min	[illegible]															
[illegible]	Max	[illegible]															
[illegible]	Min	[illegible]															
[illegible]	Max	[illegible]															
[illegible]	Min	[illegible]															
[illegible]	Max	[illegible]															
[illegible]	Min	[illegible]															
[illegible]	Max	[illegible]															
[illegible]	Min	[illegible]															
[illegible]	Max	[illegible]															
[illegible]	Min	[illegible]															
[illegible]	Max	[illegible]															
[illegible]	Min	[illegible]															
[illegible]	Max	[illegible]															
[illegible]	Min	[illegible]															
[illegible]	Max	[illegible]															
[illegible]	Min	[illegible]															
[illegible]	Max	[illegible]															
[illegible]	Min	[illegible]															
[illegible]	Max	[illegible]															

WAP固有スキル WAP Skill

英字表記	ゲーム中の名称	スキル		
		Body	Arm	Legs
Tiandong 3	天動3[illegible]			
Qibing 0	奇兵0[illegible]		[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]MAX	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	A[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	Body	[illegible]MAX
[illegible]	[illegible]	[illegible]	Leg	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	経験値[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]			[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	Arm	経験値[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	A[illegible]	[illegible]
[illegible]		[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	ケイテ[illegible]	リベンジIII	刃間射撃	熟練度2[illegible]
[illegible]	P[illegible]	[illegible]	[illegible]	回避[illegible]

英字表記	ゲーム中の名称	スキル		
		Body	Arm	Legs
PAW2 Prov	PAW2			
Zeros	ゼロス	[illegible]	A[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]		[illegible]	[illegible]
[illegible]		[illegible]	[illegible]	
Kasei M[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	AP[illegible]
Fou[illegible] M[illegible]	[illegible]	[illegible]	A[illegible]	[illegible]
[illegible] M[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Kyoku Mk[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Kyoju[illegible] Mk[illegible]	[illegible]		[illegible]	[illegible]
Ho[illegible] Mk112	112式 [illegible]	リベンジBody	Body ブレイク	APコスト[illegible]
[illegible] Mk[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
Jinyo Mk110	110式 [illegible]	リベンジ[illegible]	弾数UP	[illegible]
[illegible]yo Mk111	111式 [illegible]	DMGFix400	リベンジセイム	AP[illegible]
[illegible] M4F	[illegible]M4F		[illegible]	[illegible]
Grapple M1	グラップル M1	格闘力UP		[illegible]
[illegible] M[illegible]	[illegible] M2[illegible]		[illegible]MG	経験値[illegible]

Other Arms

その他の兵器

プレイヤーが入手できるWAP以外の兵器、および敵としてのみ登場する兵器。DBSにより、敵のWAPだけでなく大型機動兵器や航空機、車両も鹵獲することが可能。シリーズの他の作品では見られない、特殊な形態をした大型の兵器や、艦船などが多数登場するのも独特だ。時代的にはシリーズ中最も未来の話であり、兵器の進化の有り様を垣間見ることができる。

凡例

TYPE 兵器の種類
- ●WAP＝敵として登場するWAP
- ●大型機動兵器＝WAPの枠に収まらない大型兵器
- ●規格外兵器＝WAP、大型機動兵器以外の戦闘用機械
- ●車両＝マップ上に登場する車両
- ●航空機＝マップ上に登場する航空機・ヘリ
- ●艦船＝マップ上に登場する艦船
- ●軍施設＝マップ上で破壊できる砲台や発電所など

ミッション その兵器が登場するミッション番号を表す
【 】内は搭乗キャラ名と登場ミッション番号を表す

英字表記	ゲーム中の名称	種類	ミッション			
			エマ編／敵	エマ編／味方	アリサ編／敵	アリサ編／味方
[illegible]	[illegible]	[illegible]				
[illegible]	[illegible]	WA[illegible]	[illegible]		[illegible]	
[illegible]	[illegible]	WAW				【[illegible]】
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		
[illegible]	[illegible]	[illegible]				
[illegible]	[illegible]	[illegible]	52			
Heid[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]		
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]			
[illegible]	[illegible] M	[illegible]	[illegible]			
[illegible]		[illegible]	A[illegible]			
[illegible]	[illegible]	規格外兵器	[illegible]			
[illegible]	[illegible]	規格外兵器				
Rex	[illegible]	規格外兵器	[illegible]	55		
[illegible]	[illegible]	規格外兵器		58		
[illegible]	[illegible]	規格外兵器	[illegible]			
[illegible]	[illegible]	規格外兵器	[illegible]			
[illegible]	[illegible]	車両	28 51 5[illegible]	[illegible]		
Mk[illegible]	[illegible]	車両	[illegible]	[illegible]	NPC[illegible]	
[illegible]	[illegible]	車両	[illegible]			
Mk[illegible] MB[illegible]	[illegible]	車両	[illegible]			
Mk[illegible] A[illegible]	[illegible]	車両	[illegible]			
Mk[illegible] MBT	[illegible]	車両	[illegible]			
[illegible]	[illegible]	車両	[illegible]			【[illegible]】
MBT[illegible]	MB[illegible]	車両	[illegible]	[illegible]		
[illegible]	[illegible]	車両				
[illegible]		車両	[illegible]	[illegible]		
Mk[illegible] APC	[illegible]	車両				
Field[illegible]		車両				
Mk[illegible]	[illegible]	車両		[illegible]		
Mk[illegible] AF[illegible]	[illegible]	車両	[illegible]	[illegible]		
Mk[illegible] A[illegible]	[illegible]	車両		[illegible]		
P-Gun Car	[illegible]	車両		[illegible]		

漢字表記	ゲーム中の名称	種類	ミッション エマ編／敵	エマ編／味方	アリサ編／敵	アリサ編／味方
[illegible]	[illegible]5型	航空機	22B B1		[NPC 49]	[[illegible] NPC 38]
[illegible]	上風5型K	航空機		27 29		
[illegible]	[illegible]	航空機	21B B1 22A A21 22B 25 45 48 50		—	
[illegible]	[illegible]	航空機	05 19 15B, 18B	04 [illegible] 20 [illegible] 46		
[illegible]	[illegible]	航空機		16		
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		
[illegible]	[illegible]哨戒艇	艦艇		4		
[illegible]	MM[illegible]	[illegible]				
100mm Gun	100mm砲	固定砲 砲台	39	—	—	[NPC 30]
[illegible]	[illegible]	[illegible]				
Mk42 Quad	42式[illegible]	固定砲 砲台	44			
[illegible]	[illegible]	[illegible]				[illegible]
[illegible]	[illegible]	固定砲 砲台	[illegible]	[illegible]		
[illegible] MG	12mm自動機銃	固定砲 [illegible]				

Weapon

武器

武器もWAPのパーツと同じように種類や数が整理されており、肩専用武器はミサイルとグレネードしかない。2ndにあった弾数制限は撤廃され、肩専用武器を除けば無制限に使用できるようになった。また、火炎放射器は使用時に消費APを選択して、攻撃力を変化させることができる。なお3rdにおいては、ボディや腕部に内蔵された武器は存在しない。

凡例

- TYPE 武器の種類
  - ●FL＝火炎放射器
  - ●GR＝グレネード
  - ●KN＝[illegible]
  - ●MG＝[illegible]
  - ●MS[illegible]
  - ●PB[illegible]
  - ●[illegible]
  - ●RI[illegible]
  - ●SG[illegible]
- 価格 価格表示のあるものは、Shopで購入できることを表す
- 重量 その武器の重量を表す
- 攻撃力 その武器の攻撃力を表す
- 攻撃回数 その武器の攻撃回数を表す
- 使用AP 攻撃時、消費するAP
- 弾数 その武器の弾数を表す（∞は弾切れのない武器）
- 射程 その武器の射程距離（最小射程～最大射程）を表す
- 命中率 その武器の命中率を表す
- 段差 段差による命中率の低下値
- 距離 距離による命中率の低下値
- 範囲 爆風の広がる範囲
- 入手 SHOPやNT-S（ネットワークショップ）で購入できるタイミングを表す。数字は[illegible]番号と対応

腕専用武器 Grip Weapon

漢字表記	ゲーム中の名称	種類	価格	重量	攻撃力	攻撃回数	使用AP	弾数	射程	命中率	段差	距離	入手 エマ編／NT-S	アリサ編／NT-S	エマ編／SHOP	アリサ編／SHOP
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	5	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	5	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	KN	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Mk[illegible]	[illegible]	KN	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Mk[illegible]	[illegible]	KN	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Fig B[illegible]	[illegible]	KN	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	KN	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	MG	100	45	11	10	5	∞	1-4	80	-5	10	07話～59	08話～52	07話	[illegible]
[illegible]	[illegible]	MG	[illegible]	[illegible]	[illegible]	10	5	[illegible]	[illegible]	80	-5	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	MG	460	65	16	10	5	∞	1-4	80	-5	10	22話	17話	23話	[illegible]
[illegible]	[illegible]	MG	620	78	18	10	5	∞	1-4	80	-5	10	44話	27話	45話	[illegible]
[illegible]	[illegible]	MG	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	5	[illegible]	[illegible]	[illegible]	-5	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	MG	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	80	-5	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Sharp [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	1	110			[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Heavy [illegible]	[illegible]	PB	260	23	75	1	1	∞	1	110			22話	23話	23話	[illegible]
Mk[illegible]	[illegible]	PB	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	1	[illegible]	1	[illegible]			[illegible]		[illegible]	
Mk22 Spike	22式打針	PB	500	32	108	1	1	∞	1	110			50話	27話	50話	[illegible]
[illegible]	[illegible]トスタイク	PB	700	37	129	1	1	∞	1	110			53話	52話		53話

[illegible] Heavy Spike
[illegible] Last Strike

英字表記	ゲーム中の名称	種類	価格	重量	攻撃力	攻撃回数	使用AP	弾数	射程	命中率	段数	距離	入手 エマ編／NT-S	入手 アリサ編／NT-S	入手 エマ編／SHOP	入手 アリサ編／SHOP
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	4	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible] A	[illegible]	RL	[illegible]	[illegible]	6	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	2A章	[illegible]	[illegible]	[illegible]
MP[illegible]	[illegible]機	[illegible]	[illegible]	15	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	2[illegible]章	[illegible]
M[illegible]	[illegible]機	R	[illegible]	[illegible]	4[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	44章	[illegible]	45章	[illegible]
[illegible]	[illegible]	RF	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	60章	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	4	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]撃砲	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	4	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	4[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	4	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	4	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	38章	[illegible]	45章	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	4	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
M[illegible]	[illegible]式迫撃砲	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	4	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible] M88	SG	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	3	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	SM	[illegible]	[illegible]	25[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

肩専用武器 Shoulder Weapon

英字表記	ゲーム中の名称	種類	価格	重量	攻撃力	攻撃回数	使用AP	弾数	射程	命中率	範囲	入手 エマ編／NT-S	入手 アリサ編／NT-S	入手 エマ編／SHOP	入手 アリサ編／SHOP
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Type 10 GR	10[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	4	[illegible]	[illegible]	4	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	88	[illegible]	[illegible]	4	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	4	3[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	4	[illegible]	[illegible]	[illegible]	59章	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	フェイル	MI	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Wagtail 2	ワグテイル2	MS	380	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	2A章	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	雷[illegible]34型	MS	460	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Zhinuo 50	[illegible]50型	MS	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	3	[illegible]	[illegible]	38章	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

Shield

これまでの作品と比べて変化したのは 盾が腕専用の装備に含まれたことだろう 片腕に盾を装備すると 腕に持つ武器は残1つしか装備できない とはいえ肩であってもそれは同じことである 腕に持つようになったことによる大きな違いは特にないが、手に持った盾で攻撃を加え 盾のダメージ減少率が攻撃力になる「シールドAtk」というスキルが存在する

凡例

価格	Shopでの購入価格を表す
重量	そのパーツの重量を表す
ダメージ減少率	ダメージを減少させる割合 単位はパーセント
使用回数	シールドを使用できる回数
消費AP	防御時に消費するAPの値
入手	SHOPやNT-S ネットワークショップで購入できるタイミングを表す 数字は[illegible]ション番号と対応

英字表記	ゲーム中の名称	価格	重量	ダメージ減少率	使用回数	消費AP	入手 エマ編／NT-S	入手 アリサ編／NT-S	入手 エマ編／SHOP	入手 アリサ編／SHOP
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	24	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	両75盾	[illegible]	[illegible]	20	4	2	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Hvy [illegible]	重[illegible]盾	[illegible]	25	[illegible]	[illegible]	[illegible]	44章	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Mk17 [illegible]	[illegible]	[illegible]	28	[illegible]	6	2	[illegible]	40章	[illegible]	[illegible]
SN 117[illegible]	[illegible]17G	[illegible]	36	[illegible]	4	[illegible]	[illegible]	44章	[illegible]	[illegible]

Back Pack

バックパック

バックパックはアイテム積載タイプと、出力増加タイプの2種類。これは2ndと同じである。ただし、アイテムに大きさの概念が導入され、効果の高いアイテムほどバックパック占有量が大きいので、回復や弾薬補給がよりシビアになっている。また、余剰出力が格闘攻撃力の増加に影響するため、格闘戦用のセットアップをするならTURBOタイプが向いている。

凡例

TYPE バックパックの種類
●ITEM…アイテム搭載[illegible]
●TURBO…出力を増加させるバックパック
価格 Shopでの購入価格を表す
重量 そのパーツの重量を表す
容量 アイテムの追加積載数
出力 増加する出力値
入手 SHOPやNT-S（ネットワークショップ）で購入できるタイミングを表す。数字はミッション番号と対応

英字表記	ゲーム中の名称	TYPE	価格	重量	容量	出力	入手 エマ編／NT-S	入手 アリサ編／NT-S	入手 エマ編／SHOP	入手 アリサ編／SHOP
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Mk6 Pack	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	6	[illegible]		[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	18話			
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]			[illegible]			
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	50	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	TURBO	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		23話		[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	TURBO	400	20	0	50	44話	―	45話	
[illegible]	[illegible]	TURBO	400	[illegible]		[illegible]	38話		[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]	[illegible]			
[illegible]	[illegible]	TURBO	800	30	0	90			―	―
[illegible]	BPT8MAX	TURBO	800	30	0	[illegible]	59話	[illegible]	60話	[illegible]

COM

COM

コンピュータには入手したバトルスキルの選択と、改造パーツに対するAPの振り分けという2つの機能がある。コンピュータの種類によって、スキル発動率、連鎖率に差があり、それが選択のポイントとなる。また、バトルスキルはアイテムと同様にサイズの概念を持ち、有能なスキルほど占有容量が大きくなっている。なお、APの振り分けについては機種による差はない。

凡例

価格 Shopでの購入価格を表す
容量 スキルを搭載できる容量を表す
機能 コンピュータが持つ機能
入手 SHOPやNT-S（ネットワークショップ）で購入できるタイミングを表す。数字はミッション番号と対応

ゲーム中の名称	価格	容量	機能	入手 エマ編／NT-S	入手 アリサ編／NT-S	入手 エマ編／SHOP	入手 アリサ編／SHOP
[illegible]	[illegible]			11 12A 話	08話		
[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]	17話	23話	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	1000		発動率[illegible]UP 連鎖率[illegible]DOWN	31話	23話	31話	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	発動率大UP 連鎖率大DOWN	56話	36話	57話	37話
[illegible]	[illegible]	[illegible]	発動率小DOWN 連鎖率小UP	56話	36話	57話	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	発動率大DOWN 連鎖率大UP	31話	23話	31話	24話
[illegible]	[illegible]	5	[illegible]	56話	[illegible]	[illegible]	[illegible]

FRONT MISSION 4

システム&ミッション解説

システム解説

バックパックのバリエーション[illegible]複数の[illegible]が戦闘に参加するリンクシステムの導入など、新機軸となるシステムが盛り込まれ、戦術の幅と深さが増している。

並行するシナリオ

4thにはヨーロッパを舞台とするエルザサイトのシナリオと、南米を舞台とするダリルサイドのシナリオがあり、同じ時間軸の中で2つの物語が同時進行していく。実際にはエルザ編のミッションとダリル編のミッションを、シナリオの区切りで交互にプレイ。チームを組むキャラクター、使用できる機体や武器、出現する敵などとは分離している。

時間、天候の変化

[illegible]

時間と天候による影響

武器	夜：命中率	吹雪：射程
M[illegible] [illegible]	[illegible]	[illegible]
MG [illegible]	[illegible]	[illegible]
SG [illegible]	[illegible]	[illegible]
RF [illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
MS [illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
RK [illegible]	[illegible]	[illegible]

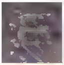
UNIT

ユニット

ユニットの分類

4thは、ユニットの種類が意外に少ない。WAPを主戦力として、サポート的に戦車や攻撃ヘリが出現するが、種類の違いはあるものの性格は同じ。大型機動兵器はダリル編のボス的な存在として登場しているのみだ。その代わりWAPに搭載するバックパックの種類が増えたことで、WAPユニットの役割にバリエーションが出ている。回復、修理を行うリペア系、システム障害を引き起こすEMP系、ミサイル誘導を主とするレーダー系など、バックパックの選択で、ユニットの性格が決まるともいえる。

ユニットのタイプ分け



WAP
[illegible]EMP[illegible]の種類が増えたことで[illegible]性格が際立っている。



戦車
[illegible]で構成される戦闘車両。HPが多く耐久力があり、[illegible]



攻撃ヘリ
[illegible]で構成される[illegible]移動[illegible]攻撃が特徴



砲台
[illegible]



大型機動兵器
[illegible]多足型の大型機動兵器[illegible]キャノン、マシンガンなどを搭載[illegible]エルザ編には出現しない

セットアップ

出力の範囲内に収まる重量でセットアップを行うという基本概念は4thでも同様。ボディと脚に出力が設定されているので、この2パーツを軸に機体構成を考える。また、同じくボディと脚に「Evasion（回避率）」という性能が設定されている。回避は相手の攻撃を全て避ける動作で、マシンガン等の複数発射型武器の攻撃でも、全くダメージを受けない。回避の発生は、機体の回避性能とパイロットの回避能力で判定される。あくまでも基準となるのは機体の回避性能なので、セットアップ時にはこの値にも気を配っておこう。

攻撃属性と属性防御

武器は種別ごとに攻撃属性が設定されている。防御属性はセットアップで選択可能。攻撃と同じ属性の場合、ダメージが30%減少する。

武器と属性の対応

Impact	衝撃＝[illegible]
Piercing	貫通＝パイルバンカー、マシンガン、ライフル
Fire	炎熱＝ミサイル、グレネード、ロケット、バズーカ(爆[illegible]

脚パーツと移動コスト

脚パーツは2脚　4脚　ホバーの3種類が登場　それぞれ地形によって移動コスト（消費AP）が異なっている　右表で「平地」「深い水」の数値は移動コスト「傾斜角」は移動可能な傾斜角度「段差」は上下できる段差の高さで、×は移動不可を示している

地形ごとの移動コスト

地形	2脚	4脚	ホバー
平地	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
傾斜角	45	[illegible]	[illegible]
段差	[illegible]	[illegible]	[illegible]

出力と重量の関係で格闘攻撃力が増加

格闘攻撃は出力と重量のバランスにより　攻撃力が最大で2倍まで増加する　格闘攻撃を主体とするユニットは、できるだけ機体を軽くしておくとその威力を存分に発揮できる

格闘攻撃力の算出

Power（総出力）÷Weight（総重量）×武器のDamage（攻撃力）
[illegible] 攻撃力の倍率になる　4thでは素手でのパンチ攻撃ができ[illegible] 格闘武器[illegible]

AP

アクティブポイント

APの消費と回復

APは移動や攻撃など、ユニットが行動する際に消費される　移動時は地形と脚タイプによる移動コストにより　AP消費値が変化　攻撃時は武器ごとに消費APが決まっており　反撃時にも同様のAPが必要になる　また、マシンガンとショットガンは1回の戦闘で2回射撃できるが、その場合も1回ごとに同様のAPを消費する　バックパックではジェットパック、リペア、EMP、ラジオがAPを消費するが、消費値はバックパック単位　もしくは機能単位で設定されている。

行動のAP消費

移動＝1マスにつき移動コスト分のAPを消費
格闘武器＝1AP
マシンガン＝4AP（2回攻撃可能）
ショットガン＝3AP（2回攻撃可能）
ライフル　バズーカ＝8AP
ミサイル＝10AP
グレネード＝12AP
ロケット＝14AP
アイテムを使う＝1AP
バックパックの機能を使う＝各バックパックによるAP消費
コマンドスキルを使う＝各コマンドスキルによるAP消費

APの回復

APはそれぞれのフェイズ開始時に、パイロットのAPチャージ分だけ回復する　ただし　最大値を超えることはない　APの最大値とAPチャ[illegible]取得することで増加　増加の上限は[illegible]キャラクターごとに異なる[illegible]

CHARACTER

キャラクター

キャラクターの成長と強化

キャラクターはミッションやシミュレーターで戦闘を行い　経験値を得ることでレベルアップするが、能力面での成長は、インターミッションで　アビリティ　を取得しなければならない　アビリティの取得にはEPが必要で　ショップで販売されているアビリティセットを購入することもできる　なお、レベルは攻撃時の命中判定に影響し　敵よりもレベルが高いと命中率が高くなる傾向がある。

経験値の獲得

4thでは　敵ユニットを撃破した時点で経験値を獲得できる。このとき　撃破するまでにその敵ユニットと交戦しているプレイヤーユニットは、全て経験値を得られ[illegible]経験値[illegible]状態はユニットごとにゲージで表示され、ゲージが上限に達することで、そのユニットのパイロットがレベルアップする仕組みだ



[illegible]値が判定される。

アビリティによる強化

ミッションをクリアすると　キャラクターはそれぞれEPを獲得　このEPを消費して、ステータス向上やスキルなどのアビリティを取得していく。取得可能なアビリティは、キャラクター単位でグレードに分けられており、EPを消費して「Upgrade」を行う[illegible]次のグレードのアビリティを取得候補リストに追加できる



キャラクターの能力

基本ステータス	AP＝APの最大値
	AP[illegible]＝[illegible]AP回復量
	Link P[illegible]
	Skill Slot[illegible]容量
	Speed＝スピード。攻撃順、影響
	Evasion＝回避率　攻撃を回避する確率、影響
武器習熟度	[illegible]
システム障害耐性	EMP[illegible]障害[illegible]

ABILITY

アビリティの利用方法

アビリティはキャラクターを強化するもので、キャラクターごとにEPを消費して取得する。アビリティにはキャラクターのステータス値を向上させるパラメータUP系、武器習熟度を上げる武器習熟度UP系、戦闘時に発動するスキル系の3系統があり、パラメータUP系と武器習熟度UP系は、取得した時点で数値がアップする。スキル系は取得するとストックされ、スキルスロットにセットすることで使用できる。

アップグレード

キャラクターが個別に取得できるアビリティのランクを上げる。前ランクのアビリティに次ランクのアビリティが追加されるので、前のアビリティが残っている状態でアップグレードしても問題はない。

コンピュータショップ

[illegible]のアビリティが[illegible]される[illegible]を購入できる。アップグレードでは取得できないアビリティを購入することでキャラクターの強化方法の幅を[illegible]する。

スキルをセットする

取得[illegible]スキルは Available Skills [illegible] Set Skills [illegible]スキルスロットにセット[illegible]戦闘[illegible]スキルは[illegible]定されており、スキルスロットの空きが足りなければセットできない。

スキルの分類

オートスキル	[illegible]自動的に効果を[illegible]スキル
バトルスキル	戦闘で条件を満たすと[illegible]発動する[illegible]
コマンドスキル	セットするとコマンドと[illegible]追加される[illegible]

パラメータUP系アビリティ

名称		EP	効果
AP Charge	AP[illegible]	[illegible]	[illegible]
AP Charge +2	APチ[illegible]+2	10	AP[illegible]+2
Evasion +3	回避[illegible]	[illegible]	回避率[illegible]
Link Points +1	リンクポイント+1	10	[illegible]+1
Link Points +2	[illegible]+2	[illegible]	[illegible]+2
Max AP +1	Max AP +1	5	AP最大値を+1
Max AP +2	Max AP +2	10	AP最大値を+2
Resist Atk Down	攻撃[illegible]耐性	[illegible]	攻撃[illegible]耐性を上げる
Resist BP Down	バックパックシステムダウン耐性	12	バックパックシステムダウンへの耐性を上げる
Resist Link Cut	リンクカット耐性	12	リンクカットへの耐性を上げる
Resist Mv Down	移動[illegible]耐性	[illegible]	移動[illegible]耐性を上げる
Resist Sys Down	[illegible]耐性	[illegible]	[illegible]耐性を上げる
Skill Slots +1	[illegible]+1	4	スキル[illegible]数を+1
Skill Slots +2	スキルスロット+2	8	スキル[illegible]数を+2
Skill Slots +4	[illegible]+4	[illegible]	[illegible]数を+4
Speed +1	スピード+1	10	スピードを+1
Speed +2	スピード+2	20	スピードを+2

武器習熟度UP系アビリティ

名称		EP	効果
MG Level +1	マシンガンレベル+1	10	マシンガンの習熟度を+1
SG Level +1	ショットガンレベル+1	10	ショットガンの習熟度を+1
RF Level +1	ライフルレベル+1	10	ライフルの習熟度を+1
BZ Level +1	バズーカレベル+1	10	バズーカの習熟度を+1
MS Level +1	[illegible]+1	[illegible]	[illegible]サイルの習熟度を+1
GR Level +1	グレネードレベル+1	10	グレネードの習熟度を+1
RK Level +1	ロケ[illegible]+1	10	ロケットの習熟度を+1
ML Level +1	格闘攻撃[illegible]+1	10	格闘攻撃の習熟度を+1

スキル系

表の見方

スキル系アビリティはアルファベット順に記載している。オートスキル、バトルスキル、[illegible]キルの3種類が存在する

- **EP**: スキル取得に必要なEP
- **スロ**: 必要なスロット数
- **AP**: 使用時に消費されるAP
- **発動**: スキルの発動率（%）
- **チェ**: スキルのチェーン（連続発動）率 [illegible]
- **武器**: スキルが発動する武器。グレネ[illegible]ドは発動[illegible]
  - M[illegible]：格闘[illegible]
  - MG：マシンガン
  - SG：ショットガン
  - BZ：[illegible]
  - M[illegible]：[illegible]

・オートスキル

名前		EP	スロ	AP	発動	チェ	武器	効果
AP [illegible]	A[illegible]	[illegible]						[illegible]
AP Bonus [illegible]	APボーナスII	12	4	—	—	—	—	[illegible]と同様で、自分がリンクで参加する場合も有効。効果は重複する
A[illegible]	AP[illegible]	[illegible]	3					[illegible]
AP D[illegible]	APダメ[illegible]		4					[illegible]効果は重複する
Chain Up [illegible]	チェーンアップI	10	2	—	—	—	—	リンクで参加する味方ユニットのチェーン率が1[illegible]
Chain Up [illegible]	チェーンアップII	12	3	—	—	—	—	[illegible]と同様で、自分がリンクで参加する場合も有効。効果は重複する
F[illegible]	[illegible]	[illegible]	4					[illegible]
Hit Plus [illegible]	[illegible]	[illegible]						[illegible]
Hit Plus [illegible]	ヒットプラスII	12	3					[illegible]同様[illegible]場合も有効
[illegible]	[illegible]		[illegible]					[illegible]
Move [illegible]	[illegible]		[illegible]					移動[illegible]重複[illegible]
Move [illegible] II	ムーブ+[illegible]	10	2	—	—	—	—	移動[illegible]効果[illegible]重複する
Move + [illegible] III	ムーブ+[illegible]	[illegible]						移動[illegible]重複[illegible]
Repair Plus [illegible]	リペアプラスI	10	2	—	—	—	—	リペアバックパックによる回復効果が20%アップ
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]					[illegible]
[illegible] Plus [illegible]	[illegible]		2					[illegible]
[illegible]	[illegible]							[illegible]発動[illegible]
[illegible]	[illegible]							[illegible]重複する
[illegible]Down	[illegible]							[illegible]発動[illegible]
[illegible] Down [illegible]	キルダウン[illegible]	12	3	—	—	—	—	[illegible]と同様で、自分がリンクで参加する場合も有効。効果は重複する

バトルスキル

名前		EP	スロ	AP	発動	チェ	武器	効果
A[illegible]	[illegible]		4					敵[illegible]発動[illegible]
Anti Break	アンチブレイク	14	4		40	—	—	パーツを破壊されるダメージを受けても、HPが1残る
A[illegible]	AP[illegible]					[illegible]	M[illegible] MG SG RF BZ M[illegible]	攻撃時、A[illegible]
AP[illegible]	AP[illegible]	8	3		[illegible]0	中	ML MG SG RF BZ ML	攻撃時、A[illegible]
A[illegible]	AP[illegible]		4			[illegible]	ML M[illegible] RF BZ M	攻撃時、AP[illegible]
A[illegible]	[illegible]	8			[illegible]		ML M[illegible] RF BZ	[illegible]
A[illegible]	[illegible]	1[illegible]	4		[illegible]		M MG [illegible] RF BZ	[illegible]時[illegible]反撃[illegible]戦闘終了後、システムダウンか[illegible]
B[illegible]	[illegible]	1[illegible]	[illegible]		[illegible]	[illegible]	M[illegible]	[illegible]
B[illegible]	[illegible]	8	[illegible]		[illegible]	[illegible]	RF BZ	敵を[illegible]戦闘[illegible]
B[illegible]	[illegible]	[illegible]2	5		[illegible]5	[illegible]	RF BZ	敵の[illegible]AP[illegible]
B[illegible]	[illegible]	8	4		[illegible]	[illegible]	ML	敵を[illegible]戦闘[illegible]
B[illegible]	[illegible]	1[illegible]	[illegible]		[illegible]5	[illegible]	ML	[illegible]AP[illegible]する
Block DM[illegible]	ブロックDM[illegible]		[illegible]		30			[illegible]発が[illegible]ダメージを無効化する
B[illegible]	ブロックDM[illegible]	8	[illegible]		30			[illegible]発[illegible]ダメージを無効化する
Block DMG 50	ブロックDMG50	12	4		30		— — —	1発が50以下のダメージを無効化する
B[illegible]	[illegible]	[illegible]	2		[illegible]	[illegible]	ML M[illegible] RF BZ M[illegible]	[illegible]
B[illegible]	[illegible]	8	3		[illegible]	[illegible]	ML M[illegible] RF BZ M	[illegible]
B[illegible]	[illegible]	1[illegible]	4		[illegible]	[illegible]	M M[illegible] SG RF BZ M	[illegible]
Charge I	チャージI	8	2		30	[illegible]	ML	格闘攻撃[illegible]
C[illegible]arge [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		20		ML	格闘攻撃[illegible]
Charge [illegible]	[illegible]	[illegible]2	4		20	[illegible]	ML	格闘攻撃[illegible]
[illegible]efend Body	[illegible]	[illegible]2	2		30			[illegible]

・バトルスキル

[illegible]		SP	スロ	AP	発動	チェ	武器						効果
[illegible]	[illegible]	4	[illegible]										[illegible]
Defense II	ディフェンスII	8	3		20		—						敵より攻撃を遅らせる代わりに、防御力が2倍になる
Double Assault	ダブルアサルト	12	6		[illegible]	[illegible]	ML	[illegible]	[illegible]				[illegible]
[illegible]	[illegible]	8			[illegible]	[illegible]	ML						[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	1		[illegible]	[illegible]	ML						[illegible]
[illegible]	[illegible]		2		30		ML	MG	SG	RF	BZ		1対1の戦闘で発動。敵の攻撃を受ける前に戦闘を終わらせる
Escape I	エスケイプI	10	4		30		ML	MG	SG	RF	BZ	—	敵の攻撃を受ける前に戦闘を終わらせる
[illegible]	[illegible]	[illegible]											[illegible]
Feint II	フェイントII	8	3		30	—	—	—	—	—	—	—	回避率を70%ア[illegible]
[illegible]	[illegible]		[illegible]		30								[illegible]
Fire Shot	ファイアーショット	4	2	—	20	高		MG	SG	RF	BZ		射撃のダメージに炎熱属性を加える
Fire Strike	ファイアーストライク	4	2		20	高	ML						格闘のダメージに炎熱属性を加える
[illegible]	[illegible]	4	2		20								先制攻撃できるが、防御力が2[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]											先制攻撃できるが、防御力が50[illegible]
FIX DMG 100	FIX DMG 100	6	2		30					-			1発が101～200のダメージを100にする
[illegible]	FIX DMG [illegible]												[illegible]
[illegible]	[illegible]		[illegible]										[illegible]
Full Defense	フルディフェンス	12	4		30					—	—	—	属性防御をすべて有効にする
[illegible]	[illegible]	[illegible]			[illegible]								[illegible]
[illegible]	[illegible]	4	[illegible]		[illegible]	[illegible]						MS	[illegible]
Impact Shot	インパクトショット	4	2	—	20	高		MG	SG	RF	BZ	—	射撃のダメージに衝撃属性を加える
[illegible]	[illegible]					[illegible]	M[illegible]	MG	[illegible]	[illegible]	BZ		[illegible]
[illegible]	[illegible]					[illegible]		MG	[illegible]	[illegible]	BZ		[illegible]
[illegible]	[illegible]					[illegible]		MG	[illegible]	[illegible]	BZ		[illegible]
[illegible]	[illegible]				[illegible]	[illegible]		MG	[illegible]	RF	BZ		[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]				[illegible]		M[illegible]	[illegible]	RF	BZ		[illegible]
Panic Shot II	パニックショットII	8	3		30	中		MG	SG	RF	BZ		敵の命中率を1/3に[illegible]
Panic Shot III	パニックショットIII	10	3		20	低		MG	SG	RF	BZ	—	敵の命中率を1/4にする
[illegible]	[illegible]		4									MS	[illegible]
[illegible]	[illegible]		4			[illegible]		M[illegible]	[illegible]	[illegible]	BZ		[illegible]
[illegible]	[illegible]		4			[illegible]	ML						[illegible]
[illegible]	[illegible]	4	[illegible]									[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]		4			[illegible]		M[illegible]	[illegible]	[illegible]	BZ		[illegible]
[illegible]	[illegible]		4			[illegible]	ML						[illegible]
Revenge I	リベンジI	6	1		40		ML	MG	SG	RF	BZ		パーツを破壊された場合、20%増しのダメージで反撃
Revenge II	リベンジII	8	2		40		ML	MG	SG	RF	BZ		パーツを破壊された場合、50%増しのダメージで反撃
Revenge III	リベンジIII	12	3		40		ML	MG	SG	RF	BZ	—	パーツを破壊された場合、2倍のダメージで反撃
Revenge Body	[illegible]		4		[illegible]		M[illegible]	MG	[illegible]	[illegible]	BZ		[illegible]
Revenge Mirro	[illegible]		[illegible]				M[illegible]	MG	S[illegible]	RF	BZ		[illegible]を破壊された場合、2倍のダメ[illegible]攻撃
[illegible]	[illegible]	[illegible]			[illegible]								[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]			[illegible]		M[illegible]	MG	[illegible]				[illegible]
Shield Bash I	シールドバッシュI	6	1	—	60	—	ML	MG	SG				Iと同様で、シールドを装備している側のHPが低いほど大ダメー[illegible]
Shield Bash	シールドバッシュIII	8	1		60		ML	MG	SG				IIよりもダメージ率が大きい
Speed I	スピードI	8	2		30	高		MG	SG				発射弾数を1.2倍にする
Speed II	スピードII	12	3		20	中		MG	SG		-		発射弾数を1.5倍にする
Speed III	スピードIII	14	4		20	低		MG	SG				発射弾数を2倍にする
Switch I	スイッチI	8	3		20	中		MG	SG				左右が同[illegible]射撃武器で発動[illegible]
[illegible]	スイッチII	12	4		20	低		MG	SG	—	—	—	左右が射撃武器で発動[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]				[illegible]	[illegible]				—		耐久と総重量を比較[illegible]
[illegible]	タックルII	8	2	—	20	中	ML						Iの1.2倍のダメ[illegible]
[illegible]	[illegible]		[illegible]				ML						[illegible]
Terror Shot	テラーショットI	6	2		30	高		MG	SG	RF	BZ		その戦闘中、敵の回避率を1/2[illegible]
Terror Shot II	テラーショットII	8	3		30	中		MG	SG	RF	BZ		その戦闘中、敵の回避率を1/3にする
Terror Shot	テラーショットIII	10	3		20	低		MG	SG	RF	BZ		その戦闘中、敵の回避率を1/4にする
Zoom	[illegible]	[illegible]				[illegible]		MG	SG	RF	BZ		命中率が2倍になる
Zoom	[illegible]	[illegible]	3			[illegible]		MG	SG	RF	BZ		[illegible]
Zoom	ズーム[illegible]	8	4		20	低		MG	SG	RF	BZ		命中率が1[illegible]倍[illegible]

・コマンドスキル

名前		[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	武器	効果
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Focus Right	フォーカスライト	6	1	1			ML MG SG AF BZ MS	敵WAPへの攻撃で、右腕への命中率を[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

LINK リンク

リンクの使い方

戦闘時に味方の援護を受けられるのがリンクシステムで、4thで初導入となった。リンクには攻撃時に発生する「Attack Link」と、攻撃を受けた場合に発生する「Defense Link」がある。どちらも最大3機の味方機が戦闘に参加し、攻撃などを行ってくれる。ただし、条件を満たしていない場合は、リンクの効果は発生しない。また、敵ユニットも同様にリンクを行う。



リンクの設定

[illegible] Link Pointを[illegible] スキルが発動する [illegible] Point[illegible]消費するので、リンク数を増やすか、スキルを優先するかの判断[illegible]

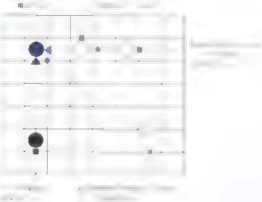
サポートアクションの設定

サポートアクション[illegible]は[illegible]基本的には、リンク時に使用する武器[illegible]EMPかラジオを装備[illegible]EMPを設定[illegible]「Antilock」が発動[illegible]10[illegible]撃破された味方ユニットをHP全回復状態で復帰させる「Salvage」を使用できる[illegible]

リンクの発生

リンクを設定したユニットが戦闘を行うと、リ[illegible]ユニットが戦闘に参加する。このとき、登録[illegible]ョンに設定した武器（腕に装備される武器は[illegible]態でなければならない。AP[illegible]破壊[illegible]

リンクの概要図





SYSTEM DOWN

システム障害の発生

EMPバックパックの機能で引き起こされるシステム障害は、下表の7種類。EMPバックパックの成功率から、対象ユニットのパイロットのシステム障害耐性を引いたものが、システム障害の発生率となる。システム障害耐性は、アビリティを重ねて取得することで最大100%（対象のシステム障害が発生しない）まで向上できる。



EM[illegible]ットは、システム障害機能を積極的に使用する。耐性を高めておくべき

システム障害の回復

[illegible]ステム障害は全て、数ターン経過することで自動的に回復する。しかし、回復するターン数は一定ではなく、その間は障害を受け続けることになる。任意に回復させるには、システム障害の回復機能が設定され[illegible]アイテムRemove A[illegible]ステム障害を[illegible]危険なシステムダウン[illegible]トは、できるだけ早[illegible]回復[illegible]

システム障害の種類

表示アイコン	名称		内容
Syste[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Attack	Attack Sys Down	攻撃[illegible]ムダウン	攻撃[illegible]
All Move	Movement Down	移動システムダウン	移動、回避ができない
Half Move	Movement Damage	移動[illegible]	移動力が半減する
BackPack	BP Sys Down	[illegible]ステムダウン	[illegible]機能[illegible]アイテム[illegible]使用[illegible]
Missiles	MS Sys Down	[illegible]誘導[illegible]	[illegible]使用不能[illegible]
Link	Link Cut	[illegible]	[illegible]

ITEM

アイテムの使い方

アイテムはHP回復と予備弾倉の2タイプに分けられる。アイテムを所持するには、アイテムスペースのあるバックパックが必要。表の「容量」は、各アイテムの収納に必要なスペースを示す。HP回復はリペアバックパックがあるので、緊急用として準備しておけばいいだろう。長丁場になるミッションでは弾薬切れが起こり易く、格闘武器以外は弾薬を補充しなければ攻撃手段を失ってしまう。各ユニット共、主武装の予備弾倉は装備しておくのが賢明だ。

補給コンテナの投下

エルザ編ではラジオバックパックの機能で、デュフンダル輸送機から補給コンテナを投下できる。[illegible]接[illegible]るユニットは、[illegible]



補給コ[illegible]

アイテムの種類

名称	効果	価格	容量
Repair 200	パーツ1つのHP[illegible]	[illegible]	[illegible]
Repair 600	パーツ1つのHPを600回復	200	1
Repair 1000	パーツ1つの[illegible]	500	[illegible]
Repair 1200	パーツ1[illegible]	[illegible]	[illegible]
Repair MAX	パーツ1[illegible]	[illegible]	[illegible]
M[illegible] Repair MAX	パーツ1つのHPを全回復	[illegible]	[illegible]
Remove All	ステータス障害をすべて回復	[illegible]	[illegible]
MG Ammo 20	マシンガン弾を20発充填	50	[illegible]
MG Ammo MAX	マシンガン弾を上限まで充填	100	1
SG Ammo 20	ショットガン弾を20発充填	[illegible]	[illegible]
[illegible] Ammo MAX	[illegible]	[illegible]	[illegible]
RF Ammo [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
RF Ammo MAX	[illegible]	[illegible]	[illegible]
GR Ammo 3	[illegible]	[illegible]	[illegible]
GR Ammo MAX	[illegible]	[illegible]	2
BZ Ammo 10	[illegible]	[illegible]	[illegible]
BZ Ammo MAX	[illegible]	[illegible]	[illegible]
RK Ammo [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
RK Ammo MAX	[illegible]	[illegible]	[illegible]
MS Ammo 4	[illegible]	[illegible]	[illegible]
MS Ammo MAX	[illegible]	500	[illegible]
SH Plates 5	[illegible]	200	1
SH Plates MAX	[illegible]	500	2

TACTICS

命中率を高めるには

攻撃の命中率は、武器の命中率に装備している腕パーツの命中率を加えたものが基本となる（肩装備武器、格闘武器は除く）。1マス以上の射程を持つ射撃武器は、敵から距離が離れるほど命中率が低下する。ミサイル、グレネード、ロケットには、距離による影響はない。その他では、マップの高低差や障害物の有無、天候や時間帯による影響がある。



マシンガン、ショットガン、バズーカは距離の影響が顕著。ライフルは元々、遠距離狙撃用だけに距離の影響は少ない。

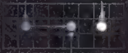
背後からの攻撃が有効

いくら命中率が高くても、敵に回避行動をとられたら攻撃は全て外れてしまう。敵の背後（真後ろ）から攻撃すると回避が発生しないため、攻撃の命中率に従って十分なダメージを与えられる。他にも脚が破壊されている場合や、移動システムダウン、システムダウンに陥っている場合には、回避は発生しない。

障害物による命中率の低下

射線上に障害物やリンク中のユニットがある場合、命中率が低下したり、攻撃ができないことがある。代表的な障害物は樹木と建物で、樹木は射線が通るが命中率が大きく低下する。建物の角をかすめるような射線では、マシンガンなど複数発の射撃武器の場合、弾の一部が建物に当たって敵に届かない現象が起きる。また、攻撃対象である敵ユニットへの射線上に、そのユニットとリンクしている敵ユニットがいる場合は、手前の敵が被弾して、攻撃対象だった敵には弾が届かない。

ユニットによる命中率低下の例



射線上にリンク登録している味方ユニットがいる場合、その先の敵へは攻撃できない。



射線上に攻撃対象とリンクしている敵ユニットがいる場合、攻撃は手前の敵にヒットする。

TACTICS

リンクで格闘ユニットを活用

格闘攻撃はAPコストが1と少なく、リンクに組み込めば何度も攻撃に参加できる。ただし、敵に隣接しなければ攻撃できないので、突出して敵に接近することになる。そのためにできるだけ回避率を高めて、被弾するのを防ぎたい。エルザ編ではラトーナがEMPバックパックを装備して登場するが、格闘攻撃の威力を高めるためにターボを装備するのも1つの手だ。APに余裕があるなら、EMPを駆使して敵を無力化しておくといいだろう。



格闘ユニットを敵に隣接させ、他のユニットのリンクで攻撃参加。スキルが発動すればより効果的。

TACTICS

効率よくEPを獲得する

キャラクターの強化にはEPが必要。本編のミッションだけではEPが足りないので、バトルシミュレーターを活用することになるだろう。獲得した総EPを出撃したユニットで分配するので、出撃させるキャラクターを絞るのも方法の1つ。また、出撃ユニット内の最もレベルの高いユニットを基準とし、レベルが高いほど獲得EPが少なくなるので、できるだけレベルの低いユニットでクリアした方がいい。なお、リンクに登録されているユニットは、リンクに参加できなくても戦闘への貢献度がアップし、分配EPが増加する。出撃ユニットが相互にリンクを登録しておくと効率がよくなる。

貢献度がアップする要素

攻撃する、攻撃される
敵のパーツを破壊する、敵を撃破する
リンクに設定された味方ユニットが戦闘を行う（不参加でも可）
EMPを使用（失敗しても可）
リペアBP装備時、味方ユニットのダメージを回復する
センサーBP装備時、レーダー範囲内の敵にミサイル攻撃が命中する
ラジオBP装備時、支援砲撃、補給支援、サルベージを行う

FRONT MISSION 4 Simple Advance Chart

エルザとダリルの２人の物語が [illegible]
る大きな流れとして描かれるのが
4thのシナリオの特徴。ストーリ
[illegible]はなく、ステージをある
進めると、視点及び操作するキャラ
[illegible]が交互に切り替わっていく
エルザサイトとダリルサイトでは
プレイスタイルがやや異なる。エル
ザサイトで[illegible]このハックハ
[illegible]
[illegible]させることができる

Chart Start / Story Guide

- **S00** デュランダル [illegible] ― E.C.ドイツ基地襲撃事件 [illegible] 謎のWAP部隊の攻撃により [illegible]
- デュランダル本部
- **S01** デンマーク山中 ― IN [illegible]
- デュランダル輸送機内 ― [illegible] 遭遇した謎WAPは [illegible]
- **S02** ドイツ陸軍基地 ― IN [illegible]
- 襲撃事件調査本部 ― ベネズエラ独立宣言 ECドイツの異変と同時期に [illegible] N.からの独立を宣言。これに [illegible] 政府は [illegible] 独立運動鎮圧の軍 [illegible] 軍のダリルは [illegible] パトロール中 [illegible]
- **S03** ベネズエラ山中 ― IN [illegible]
- ベネズエラ東部山中
- ギネラマ基地
- **S04** ギネラマ基地 ― デュランダルがつかんだ [illegible] によって隠滅され [illegible] しまう。この結果、納得が [illegible] ランダルの面々は [illegible] 資源採掘施設 [illegible] と確信する。
- デュランダル本部
- **S05** ポーランド資源採掘施設 ― IN [illegible]
- デュランダル輸送機内 ― [illegible]ーランド資源採掘 [illegible] デュランダルはポーランド [illegible] 施設の防衛 [illegible] の部隊によって採掘施設は [illegible] てしまう。デュランダルは [illegible] 部隊を追い続けるが [illegible] 部隊のブラウネーベルに [illegible]
- **S06** ドイツ国境付近・高速道路
- デュランダル輸送機内
- **S07** ブラウネーベル基地 ― IN ヘック
- [illegible] ― クマナ港脱出 [illegible] で謎のWAP部隊 [illegible] はダリルを置いて出航してしまう [illegible] 遭遇 [illegible] ゲリラに加わ [illegible]
- **S08** クマナ港
- **S09** クマナ港隣接都市郊外
- ベネズエラ中央部
- **S10** 難民村 ― IN ルイス、イネス
- 難民村
- デュランダル本部
- バー「リッターズ」

Summary of Story

エルザサイドでは、ＥＣのWAP研究機関デュランダルの新任パイロットの視点から、ドイツの軍事基地が国籍不明の部隊に襲撃された事件の真相に迫る。エルザは調査を進めるうちに、事件の影にザーフトラ共和国がいることを知る。一方ダリルサイトの舞台は、知事がＵＳＮからの独立を宣言したばかりのベネズエラ州。当然ＵＳＮ軍はこれを鎮圧せんと行動する。ＵＳＮ軍所属のダリルは、州知事の隠し財産を発見し、これを抱えて脱走を企てる。逃避行で反政府組織の公正ベネズエラの知遇を得たダリルは、共闘するうちに、ベネズエラ州軍に協力するザーフトラ軍の存在を知った。２つの物語は別の事件を扱うが、その裏でＥＣとＵＳＮを全面戦争へ導こうとしているザーフトラという存在が物語を１つに結びつけている。



エルザサイトでは、主にザーフトラと内通しているドイツ軍特殊部隊との戦いが描かれる。



ダリルサイトでは、やさぐれた一兵士の奮闘がきっかけで、大国の大きな陰謀 [illegible]

S11 バッサウ市

S12 パイプラインダクトエリア

侵入、パイプラインからザー侵入を果たす

S13 カラカスダウンタウン1

S14 州知事官邸

S15 カラカスダウンタウン2

S16 ニコラエフ港

S17 ベネズエラ山中州道

IN

S18 イベリアメガフロート

IN

S19 マデイラ島（前）

S20 ザーフトラ拠点（外）

S21 ザーフトラ拠点（内部）

拠点地下コントロールル

S22 マデイラ島南東部

イギリス軍野戦テント

S23 ザーフトラ要塞

イギリス軍野戦テント

S24 ザーフトラ資源ターミナル

らにザーフトラとド
決定的証拠を得るため

S25 ベネズエラ州都郊外

S26 州都中央部

テレビ局を占拠

S27 フランス・シャンパーニュ地方

S28 モントール市E.C.会議場前

S29 クマナ港2

End

Epilogue

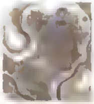




Walkthrough Mission

ここまでのシリーズとは一味違った難易度で、より重厚にWAPの戦いを表現した「4th」
ステージの数は29と 決して多くはないが 密度の濃い戦いが待ち受ける

STAGE 01



MAP Data

Player Units

NPC Units

Enemy Units

Tactics

STAGE 02



MAP Data

Player Units

NPC Units

Enemy Units

Tactics

STAGE 03



MAP Data

Player Units

NPC Units

Enemy Units

Tactics

Intermission

Map Data

Player Unit

NPC Unit

Enemy Unit

Tactics

Intermission



U.S.N. FRONTBASE

STAGE 04



MAP Data

Player Units

NPC Units

Enemy Units

Tactics

STAGE 05



MAP Data

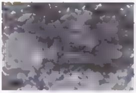
Player Units

NPC Units

Enemy Units

Tactics

STAGE 06



MAP Data

Player Units

NPC Units

Enemy Units

Tactics

STAGE 07



MAP Data

Player Units

NPC Units

Enemy Units

Tactics

Durandal H.Q.

シナリオ進行チャート



ショップ登場





STAGE 08
戦場 ケマナ港



MAP Data

Player Units

Unit	Weapon	属性
[illegible]	[illegible]	[illegible]

NPC Units

Enemy Units

Hog [illegible]	RF	貫通
[illegible]	[illegible]	衝撃
TYPE 67×2	MG MG	貫通

Tactics

[illegible]
[illegible]ナの上、陣取る[illegible]戦闘を有利に持ち込める。特にバビロフは格闘武器[illegible]ないため、反撃されることは[illegible]ビロフのHPが半減すると、イ[illegible]ナが動き出すので、彼女と交戦する前に他の敵を倒してしまおう。イワノヴナは囲んでリンクで攻撃だ。

STAGE 09
戦場 ケマナ港[illegible]



MAP Data

Player Units

Unit	Weapon	属性
[illegible]	[illegible]	[illegible]

NPC Units

Enemy Units

Zhuk イワノヴナ	MG CN MS MS	炎熱
TYPE67×2	MG MG	貫通

Tactics

[illegible]APが合成[illegible]
[illegible]ヴナとぶつかるので、迂回して進軍し他のWAPから倒していくほうが無難だ。市街地に誘い込み、接戦で敵のリンクを分断するといい。残りがイワノヴナの大型WAPだけになったら、隣接して敵のミサイルを封じ、取り囲んで集中攻撃を仕掛けよう。

STAGE 10
戦場 難民村



MAP Data

Player Units

NPC Units

Enemy Units

Moth VR 5	MG MG	貫通
Husky Mk IV	MG MG	貫通
Husky Mk IV ×2	SG SG	衝撃
Tempest×2	RD RD	衝撃
VH0? Gaston ×2	MS MG MS	炎熱

Tactics

[illegible]
分かれて戦っても不利になるので、マップ中央に合流するのを最優先に行動しよう。まずダリルたちを道なりに進め、付近の敵を攻撃して、ルイスたちを出撃させる。ルイスは途中で遭遇する敵から逃げるよう、ショットガンで攻撃しながらダリルへ接近するといい。

[illegible]

敵を1機ずつ撃破。イネスは後方に配置しておき、敵が固まったらグレネードでまとめて攻撃する。中央の敵をせん滅する頃には、ヘリコプターが近寄ってくる。これはレンゲスを優先して狙ってくるので、彼をオトリに[illegible]

STAGE 11
戦場 ハ[illegible]サウ市



MAP Data

Player Units

NPC Units

Enemy Units

Tactics

エルザとき[illegible]は[illegible]地の端から離れた位置に配置される。味方が目前の敵との交戦中に合流させよう。合流する頃には強敵のヴァグナーが接近してくるので、集中攻撃で倒そう。ヴァグナーは[illegible]を狙ってくるので、[illegible]をオトリにすれば孤立させられる。撃破したら回復[illegible]目指し、敵を各個撃破する。

STAGE 10[illegible]ミュレータ[illegible]USN Simulator #03[illegible]が追加される。エルザサイドに場面が移ったら、まずバー「[illegible]ス」でフレディ[illegible]と話そう。その後[illegible]と話すと[illegible]がGram「[illegible]」[illegible]

[illegible]
STA[illegible]

装備を新型[illegible]

[illegible]EMPと回避[illegible]
[illegible]EMPの[illegible]

Cumana
ケマナ港

シナリオ進行チャート

[illegible]から Move Out で外へ
[illegible] 移動

[illegible]

Cumana
ケマナ港

シナリオ進行チャート

[illegible] 移動
車輛所を出る



STAGE 12



MAP Data

Player Units

NPC Units

Enemy Units

Tactics

STAGE 13



MAP Data

Player Units

NPC Units

Enemy Units

Tactics

Refugee camp



STAGE 14



MAP Data

Player Units

Enemy Units

Tactics



STAGE 15



MAP Data

Player Units

NPC Units

Enemy Units

Tactics

MISSION 48



Map Data

Player Units

NPC Units

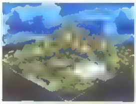
Enemy Units

Reinforcements

Platinum Ranking

Tactics

MISSION 49



Map Data

Player Units

NPC Units

Enemy Units

Reinforcements

Platinum Ranking

Tactics

MISSION 50



Map Data

Player Units

NPC Units

Enemy Units

Reinforcements

Platinum Ranking

Tactics

MISSION 51



Map Data

Player Units

NPC Units

Enemy Units

Reinforcements

Platinum Ranking

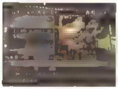
Tactics

Intermission

Fukushima

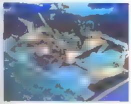


Kumamoto



アリサ編

MISSION 52



Map Data

Player Units

NPC Units

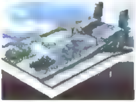
Enemy Units

Reinforcements

Platinum Ranking

Tactics

MISSION 53



Map Data

Player Units

NPC Units

Enemy Units

Reinforcements

Platinum Ranking

Tactics

MISSION 54



Map Data

Player Units

NPC Units

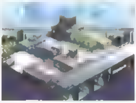
Enemy Units

Reinforcements

Platinum Ranking

Tactics

MISSION 55



Map Data

Player Units

NPC Units

Enemy Units

Reinforcements

Platinum Ranking

Tactics

Zukeran Base



STAGE 16



MAP Data

Player Units

NPC Units

Enemy Units

Tactics

STAGE 17



MAP Data

Player Units

NPC Units

Enemy Units

Tactics

STAGE 18



MAP Data

Player Units

NPC Units

Enemy Units

Tactics

STAGE 19



MAP Data

Player Units

NPC Units

Enemy Units

Tactics

Intermission

Zeftra Boader's neighborhood

Cargo bridge





STAGE 20



MAP Data

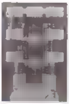
Player Units

NPC Units

Enemy Units

Tactics

STAGE 21



MAP Data

Player Units

NPC Units

Enemy Units

Tactics

STAGE 22



MAP Data

Player Units

NPC Units

Enemy Units

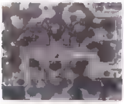
Tactics

Refugee camp

Durandal H.Q.



STAGE 23



MAP Data

Player Units

Unit	Weapon	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]

NPC Units

[illegible] ×4 MS MS [illegible]

Enemy Units

[illegible] ×4 MG MS [illegible]

Tactics

[illegible] 影響の中、敵の砲台やWAPが[illegible] 離間[illegible]。天候が攻撃で武[illegible]が[illegible]なるため[illegible]もやみ、攻め込[illegible]は[illegible]不利[illegible]まずはスタ[illegible]陣取[illegible]周囲な敵を迎撃[illegible]警戒[illegible]敵を減らそう[illegible]悪天[illegible]敵が[illegible]なくな[illegible]進撃[illegible]砲台から先に倒して[illegible]

STAGE 24

戦場 [illegible]



MAP Data

Player Units

Unit	Weap[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]

NPC Units

[illegible]

Enemy Units

[illegible] KN MS MS [illegible]

Tactics

敵は積極的に攻めてくるので[illegible]らは待[illegible]撃するだけでいい[illegible]序盤は[illegible]付近[illegible]敵を各個撃破[illegible]周囲の敵をせん滅[illegible]イヤ[illegible]ス軍[illegible]戦力を回[illegible]消[illegible]げよう[illegible]イヤ[illegible]ス軍が[illegible]上生き残れば[illegible]が追加される[illegible]敵のクレーザーは[illegible]で、サイ[illegible]



STAGE 25

戦場 [illegible] 地下通路入口



MAP Data

Player Units

[illegible]

NPC Units

[illegible]

Enemy Units

[illegible]	[illegible]	[illegible]
YPE 67X×4	MG MG	[illegible]

Tactics

初期配置の時点では、味方が分散しているため、まずは中央に合流させよう。[illegible]オリルとルイスが離ればなれになるため、彼らを中心にそれぞれ[illegible]ンクを組んでおくと戦いやすい。敵[illegible]中央に集中するため、ゲリラのメン[illegible]ロトッゲスとコーネリオの2人[illegible]

[illegible]

[illegible]ネスを狙って突っ込んでくるの[illegible]彼女を後方に配置しておけば[illegible]で簡単に包囲できる。ハビは[illegible]格闘武器しか装備していないので、離れた位置からリンクで集中的に攻撃を浴びせてやれば、撃破できる[illegible]



STAGE 26

戦場 州都中央部



MAP Data

Player Units

[illegible]

NPC Units

[illegible] Samson II [illegible] CN [illegible]

Enemy Units

[illegible]	MG MG CN MS	[illegible]
Zhuk 8×2	MG [illegible] MS MS	[illegible]

Tactics

エルモの戦車が撃破されるとゲームオーバー。エルモはがむしゃらに敵へ突っ込んでしまうので、その動きを抑えるのが先決だ。それには、エルモの4マス先に味方機を配置すればよい。こうするとエルモはその場を動かないので、進軍スピードを抑えられる。[illegible]らの近くにいる敵WAP[illegible]

[illegible]

[illegible]があるので[illegible]敵を撃破[illegible]ら、味方を1機派遣してサポートしてやるといい。最後のイワノヴナは「アンチブレイク」のスキルを持っているので、通常の攻撃ではなかなかとどめが刺せない。最後はグレネードで攻撃するといい。

STAGE 27



MAP Data

Player Units

NPC Units

Enemy Units

[illegible] B×2	MG MG	[illegible]
[illegible] B×4	PB PB	[illegible]

Tactics

[illegible]

システムダウン対策



[illegible] STAGE 27 [illegible]

STAGE 28



MAP Data

Player Units

NPC Units

[illegible]	MG MG	[illegible]

Enemy Units

Gerard [illegible]	MG MG PB	[illegible]
S[illegible]	CN [illegible] MS MS	[illegible]
Vyzov IV ×4	RF	[illegible]
[illegible]	KN KN	[illegible]

Tactics

[illegible] 分断してリンクで攻撃するのが得策的 [illegible] 隔離して攻撃 [illegible] 時間が掛を使う [illegible] 敵は、固定される [illegible] ルザやウトなど 防御の高い敵を [illegible] 攻撃を仕掛けていこう。[illegible] [illegible]

限界までキャラクターを育てる

STAGE [illegible] [illegible]

STAGE 29

戦場 [illegible]



MAP Data

Player Units

NPC Units

EO2 Arbitrator	—	[illegible]

Enemy Units

Bogomol [illegible]	MG MG CN M	[illegible]
TYPE 69X ×4	MG MG	[illegible]
Zhezane III ×2	KN KN	[illegible]

Tactics

[illegible] ゲームオーバーになってしまう。[illegible] 脇目もふらずに輸送機へ [illegible]

[illegible] なら [illegible] 力を奪ってしまうといい。成功すればミサイル装備の敵も動かないので、迷わずに輸送機支援へむかえる。EMP装備の敵を倒したら、イワノヴァナと [illegible] イワノヴァナは水路を通って輸送機へむかうので、水際で囲んで集中攻撃を浴びせてやろう。途中、輸送機のHPが [illegible] 危なくなったら、チェイファーを派遣して回復させる。他の味方はアイテム [illegible]

回復アイテムを多めに用意

[illegible]

FRONT MISSION 4 Data Bank

システムに関しては、2nd以来となる弾数制限や武器内蔵腕の復活など、原点回帰の傾向が見られる本作。WAPのセットアップではコンピュータが対象外となり、バックパックの機能充実が図られている。

WAP

本作では3rdで改革された改造システムの採用は見送られた。そのため登場するWAPの種類は、胴部や脚部だけのシリーズも含めると、たいへん多くなっている。武器を内蔵したパーツも胴部に存在しており、複数の武器を内蔵する腕部もある。パーツごとに回避率や命中率のパラメーターが設定されているため、セットアップ時に考慮しなければならない。

凡例

- TYPE：全ての[illegible]Body、Arm、Legsが揃うものをWAPと表記。揃わない場合はその部位を表記
- Money：Body、両Arm、Legsの合計価格。[illegible]は戦利品やキャラクターの持ち物として入手可能なパーツ
- Body出力：Bodyに設定された出力
- 総重量：Body、両Arm、Legsの合計重量。部分のみのパーツはその重量
- 総HP：Body、両Arm、Legsの合計HP。部分のみのパーツはそのHP
- Body Evasion：Bodyに受けた攻撃を回避する確率
- Arm Hit：攻撃時の命中確率
- Legs Evasion：Legsに受けた攻撃を回避する確率
- Legs Move：1ターンに移動できる距離
- Shop：各パーツを購入できるタイミングを表す。数字はミッション番号と対応
- Map：そのWAPやパーツが登場するミッションとSimulator番号を表す。【 】内は搭乗キャラ名とミッション番号を表す。DはDurandal Simulator、UはU.S.N Simulatorの番号

ゲーム中の名称	日本語名	TYPE	合計価格	Body出力	総重量	総HP	Body Evasion	Arm Hit	Legs Evasion	Legs Move	Shop	Map
Zenith	ゼニス	WAP	750	260	164	910	0	10	25	6	04機	【エルザ 00】
Blizzaia L	ブリザイアL	WAP	600	260	170	910	0	10	25	6	08機	【ダリル 03】
[illegible]	[illegible]	WAP	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	5	4	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	WAP	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible] Mk.IV	[illegible] Mk.IV	WAP	[illegible]	[illegible]	56	[illegible]	6	[illegible]	4	6	[illegible]	[illegible]
[illegible] Mk.IV	[illegible] Mk.IV	WAP	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Quint	クイント	WAP	1260	300	166	1495	0	10	19	6	04機	D09 U03
[illegible]	[illegible]	WAP	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	5	[illegible]	[illegible]	4	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	WAP	[illegible]	320	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	4	[illegible]	[illegible]
Valiant F	ヴァリアントF	WAP	1220	420	174	1610	50	30	0	2	04機	D07 D08 U04
[illegible]	[illegible]	WAP	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	WAP	[illegible]	360	[illegible]	[illegible]	[illegible]	10	4	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	WAP	[illegible]	350	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	WAP	[illegible]	350	208	[illegible]	[illegible]	10	22	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	WAP	[illegible]	460	[illegible]	[illegible]	5	18	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	WAP	[illegible]	390	99	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	5	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	WAP	[illegible]	340	86	[illegible]	[illegible]	[illegible]	43	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	WAP	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	4	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	WAP	[illegible]	460	84	[illegible]	60	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	WAP	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	5	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Giza 2	ギザ2	WAP	2280	420	208	1680	10	0	11	5	10機 12機	
Vaje	ヴァジェ	WAP	2760	420	240	2270	8	10	43	7	17機	
[illegible]	[illegible]	WAP	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	WAP	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	WAP	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Type 65X	65X式	WAP	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	6	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	WAP	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	5	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	WAP	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	WAP	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Zena II	ゼリアII	WAP	3358	440	246	3070	0	10	18	7	17機	
[illegible]	[illegible]	WAP	[illegible]	[illegible]	44	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Zelt	ゼルト	WAP	2660	480	184	2770	30	20	5	3	17機	【ヘック 16】
[illegible]	[illegible]	WAP	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	5	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	WAP	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	5	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	WAP	[illegible]	[illegible]	238	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Vaje M10	ヴァジェM10	WAP	3920	480	262	2870	8	10	40	8	21機	
[illegible]	[illegible]	WAP	[illegible]	[illegible]	[illegible]	3200	[illegible]	[illegible]	[illegible]	4	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	WAP	[illegible]	[illegible]	340	[illegible]	[illegible]	28	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	WAP	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	WAP	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	5	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	WAP	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	6	5	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	WAP	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	WAP	[illegible]	[illegible]	[illegible]	3540	6	30	[illegible]	4	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	WAP	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	1	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Type 90X	90X式	WAP	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	8	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	WAP	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Gavial	[illegible]	WAP	[illegible]	540	224	3460	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Type 150X	150X式	WAP	[illegible]	[illegible]	[illegible]	2930	[illegible]	[illegible]	4	5	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	WAP	[illegible]	[illegible]	[illegible]	3660	6	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Avenir 2	アブニール2	WAP	4180	550	248	4080	10	0	12	6	21機 24機	U12
Wildgoat	[illegible]	WAP	[illegible]	[illegible]	[illegible]	3990	[illegible]	[illegible]	[illegible]	4	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	WAP	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	5	[illegible]	[illegible]	4	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	WAP	[illegible]	[illegible]	228	3720	5	[illegible]	29	6	[illegible]	[illegible]

ゲーム中の名称	日本語名	TYPE	合計価格	Body出力	[illegible]	総HP	Body Evasion	Arm Hit	Legs Evasion	Legs Move	Shop	Map
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	WAP	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	1	0	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible] A	[illegible] A	WAP	[illegible]	[illegible]	348	44	[illegible]	0	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	WAP	[illegible]	[illegible]	36	456	[illegible]	[illegible]	[illegible]	4	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	WAP	[illegible]	[illegible]	76	[illegible]	[illegible]	10	[illegible]	4	[illegible]	[illegible]
B[illegible]	[illegible]	WAP	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible] II H	[illegible] R	WAP	6000	[illegible]	344	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	WAP	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible] M	[illegible] M	WAP	[illegible]	[illegible]	[illegible]	595	[illegible]	10	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	WAP	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	0	8	[illegible]	[illegible]
[illegible] 5	[illegible]	WAP	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	2	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	WAP	[illegible]	[illegible]	[illegible]	4	[illegible]	[illegible]	[illegible]	4	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	WAP	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	WAP	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Zen[illegible]	[illegible]	WAP	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	0	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	10
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	Arm	[illegible]	[illegible]	[illegible]	80	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible] Mx	[illegible] Mx	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	15	8	[illegible]	[illegible]

Other Arms

その他の兵器

ここでは敵やNPCのユニットをリストアップしている　敵として登場する兵器の中では、ドミトーリ公社のヴィーザフやシラーニなどのWAPシリーズが多い　その他では大型機動兵器や航空機などが幅を利かせる一方、艦艇はＵＳＮの空母が1種類しか登場していない　なお本作では障害物を破壊するというシチュエーションがあるが　その障害物は表に含んでいない

凡例

TYPE　兵器の種類
- WAP＝敵として登場するWAP[illegible]
- G-WAP＝敵と[illegible]て登場する大型WAP
- 大型＝敵と[illegible]て登場する大型機動兵器
- 車両＝[illegible]プ上に登場する車両
- 航空機＝マ[illegible]プ上に登場する航空機
- 艦艇＝マ[illegible]プ上に登場する艦艇
- 砲台[illegible]

Map　その兵器が登場する[illegible]ション番号を表す　[ ]内は搭乗キャラ名と登場[illegible]番号を表す

ゲーム中の名称	日本語名	TYPE	Map
[illegible]	[illegible]	WAP	[illegible]
[illegible]	[illegible]	WAP	[illegible]
[illegible] 2005	カ[illegible]ム 2005	WAP	[ホセ　17]
Frost	フロスト	WAP	19
[illegible]	[illegible]	WAP	[illegible]
[illegible]	[illegible]	WAP	[illegible]
[illegible] 503	ガスト 503	WAP	[NPC　24]
[illegible]	[illegible] A	WAP	[illegible]
[illegible]	[illegible]	WAP	[illegible] 04　108
[illegible]	[illegible]	WAP	[illegible]
[illegible]	イーゲルアイン・ホ[illegible]	WAP	[トラ[illegible]　06　11]
[illegible] Secna	[illegible]ケルセクス	WAP	18
[illegible] HS	[illegible]	WAP	[illegible]
[illegible]	[illegible]	WAP	[illegible]
[illegible]	[illegible]	WAP	[illegible]
[illegible]	[illegible]	WAP	[illegible]
[illegible]	[illegible]	WAP	[illegible] 24 [illegible]
[illegible]	[illegible]	WAP	[illegible]
[illegible]	[illegible]	WAP	[illegible] 09 [illegible]

[illegible]1 M[illegible]装備
[illegible]2 M[illegible]装備
[illegible]3 M[illegible]装備
[illegible]4 M[illegible]装備

ゲーム中の名称	日本語名	TYPE	Map
[illegible]	[illegible]	WAP	[illegible]
[illegible]	[illegible]	WAP	[illegible]
Valiant	ヴァリアント	WAP	03　D09 [illegible]
Valiant G2	ヴァリアント G2	WAP	[NP[illegible]]
[illegible]	[illegible]	WAP	[illegible]
[illegible]	[illegible]	WAP	[illegible]
Vonart	ボナ[illegible]ト	WAP	24 [illegible]
[illegible]	[illegible]	WAP	[illegible]
[illegible] Rog	[illegible]	WAP	[illegible]
[illegible]	[illegible]	WAP	[illegible]
Vyzov II Rog	ヴィーザフ IIローク	WAP	[パヒロフ　15]
Vyzov III	ヴィ[illegible]ザフ III	WAP	[NPC、22　23　24　24] [illegible]
[illegible]	[illegible]	WAP	[illegible]
[illegible]	[illegible]	WAP	[illegible]
Zaiper	[illegible]	WAP	[illegible]
[illegible]	[illegible]	WAP	[illegible]
Zaitar [illegible]	[illegible]	WAP	[illegible]
[illegible] 304	[illegible]	WAP	[illegible]
Zen[illegible]	[illegible]	WAP	15 [illegible]

ゲーム中の名称	日本語名	TYPE	[illegible]
Zoll 01	ゼルト 01	WA	[illegible]]
[illegible]	[illegible]	WAP	01 02 05 D01 D02 D03 D04
[illegible]	[illegible]	WA	[illegible]
[illegible]	[illegible]	WA	[illegible]
[illegible]	[illegible]	WA	18 [illegible]
Zora B	ゾラ B	WA	[illegible]
[illegible] A [illegible]	[illegible]	G-WA	[[illegible] 07 11]
[illegible]opard Neon	ゲパルトノイン	G-WA	[[illegible] 8]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[[illegible]]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[[illegible]] [illegible]
[illegible]	[illegible] B	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[[illegible]] [illegible]
[illegible]	[illegible]戦車	[illegible]	[illegible]
[illegible]	V8 ア[illegible]ルト戦車	[illegible]	[illegible]

[illegible]	日本語名	TYPE	Map
V7 Samson	[illegible]戦車	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]戦車	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ED[illegible]	ED[illegible] Arbitrator	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
H2 Wuerger	[illegible]	[illegible]	[illegible]
SH TYPE 442	[illegible]	[illegible]	[illegible]
VH07 Ga[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
VH11 Edgar	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Base [illegible] Gu[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Base [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

Weapon

4thに登場する武器は、1STの時代からおなしみのものが多い　とはいえシステム面では　例えはミサイルが誘導武器になっているなと　いくつかの変更かみられる　ミサイルには誘導性能というパラメーターが設定されている　誘導性能がいいミサイルほと回頭能力か高く　障害物の陰に回り込んで命中する　その他、近・遠距離武器にも弾切れがある点なとに注意

凡例

- TYPE　武器の種類
  - ●[illegible]
  - ●[illegible]
  - ●M[illegible]
  - ●PB[illegible]
  - ●F[illegible]
  - ●[illegible]
  - ●[illegible]
  - ●[illegible]
  - ●M[illegible]
  - ●[illegible]
- Money　Shopでの購入価格　[illegible]は戦利品やキャラクターの持ち物として入手可能なパーツ
- 重量　パーツの重量
- Money　Body　両Arm　Legsの合計価格　[illegible]は戦利品やキャラクターの持ち物として入手可能なパ[illegible]
- [illegible]　[illegible]
- AP　攻撃行動時の消費AP
- [illegible]　攻撃行動が可能な回数
- ダメージ　発射開始・命中時の攻撃力
- 炎熱ダメージ　爆発するタイプの武器で　炎熱によるダメージの値
- [illegible]　行動地点から攻撃が及ぶマス数
- ホーミング　ホーミング性能　A=Average・G=Good・E=Excellent の順に性能がよくなる
- 射程　最小射程と最大射程距離
- 命中率　最小射程時の命中率と　最大射程時の命中率
- Shop　各パーツを購入できるタイミングを表す　数字はミッション番号と対応
- Map　そのパーツが登場するミッションを表す
  D=Durandal Simulator　U=U S N Simulatorの略号
  [ ]内は初登場時にそのパーツを装備しているパイロット

腕専用武器　Grip Weapon

ゲーム中の名称	日本語名	TYPE	Money	重量	Ammo	AP	行動回数	ダメージ	炎熱ダメージ	射程	命中率	Shop	Map
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
B[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	B[illegible]	BZ	200	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Ma[illegible] A	MA[illegible]A	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	25	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	KN	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[[illegible]]
[illegible]	[illegible]	KN	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	80	[illegible]	[[illegible]]
[illegible]	[illegible]	KN	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[[illegible]] [illegible]
[illegible]	[illegible]	M[illegible]	[illegible]	[illegible]	00	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[[illegible]] [illegible]
[illegible]	[illegible]	M[illegible]	[illegible]	[illegible]	30	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	80-62	04後 08後	[illegible]
[illegible]	[illegible]	M[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[[illegible]]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	54	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	M[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	80-62	17後 19後	[サモンド[illegible]
[illegible]	[illegible]	M[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	2	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]11
[illegible]	[illegible]	M[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	M[illegible]	84[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

ゲーム中の名称	日本語名	TYPE	Money	重量	Ammo	AP	行動回数	ダメージ	実効ダメージ	射程	命中率	Shop	Map
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

肩専用武器 Shoulder Weapon

ゲーム中の名称	日本語名	TYPE	Money	重量	弾数	AP	行動回数	ダメージ	範囲	ネーミング	射程	Shop	Map
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

Shield

盾は3rdからの流れで 腕に装備するというシステムになっている 腕に装備すると その分持てる武器が減ってしまうが、一応盾で格闘攻撃をすることも可能だ そのため 盾にも攻撃力というパラメーターが設定されている 4thではバックパックが充実し 明確な 支援型 のセッティングができるようになっている その場合 片腕には盾を装備させるのがセオリーだ

凡 例

Money	Shopでの購入価格
重量	パーツの重量
AP	防御時の消費AP
行動回数	防御行動が可能な回数
ダメージ	攻撃回数・攻撃力
ダメージカット	敵の攻撃を防御したとき受けるダメージを低減する割合 単位はパーセント
ブロック回数	攻撃を防御できる回数
Shop	各パーツを購入できるタイミングを表す 数字はミッション番号と対応
Map	そのパーツが登場するミッションを番号で表す D:はDurandal Simulator U:はU.S.N Simulatorの番号 [ ]内は初登場時にそのパーツを装備しているキャラクター名とミッション番号

ゲーム中の名称	日本語名	Money	重量	AP	行動回数	ダメージ	ダメージカット	ブロック回数	Shop	Map
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	1	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	40	2	1	1×200	50	10	17機 19機	20 U05
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	2	1	1×160	100	1	21機 24機	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	52	2	1	1×280	60	10	21機 24機	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	1	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

Back Pack

バックパック

これまでの作品から大きく変貌を遂げたのがバックパックである 用途が7種類に分類され 戦闘中で重要な役割を果たすパーツになった、従来より存在したITEM TURBOの他に ステータス異常などの電子攻撃を行うEMP 段差を越えられるようになるJETPACK 友軍機によるアイテム補給や爆撃を依頼できるRADIO 回復と修理を行うREPAIR ミサイルを誘導するSENSORが追加された

凡 例

Money	Shopでの購入価格
重量	パーツの重さ
射程	バックパックの効果が及ぶ最小射程と最大射程を表す
AP	使用時のAP
ステータス攻撃種類	実行できるステータス攻撃の種類
確率	ステータス攻撃の成功確率
ターン	ステータス攻撃が成功した際の 効果継続ターン数
アンチロック	Antilockの使用回数
アイテムスペース	アイテムを積載できる容量
Move	移動可能な距離
Wait	再使用できるまでの待ちターン数
空爆	空爆の効果範囲と使用時の消費AP 最大ダメージを示す
補給コンテナ	補給 投下されたコンテナの補給可能回数 と使用時の消費APを示す
防御属性強化	防御属性強化の効果範囲と使用時の消費APを示す
サルベージ	サルベージできる回数
修復可能障害	回復できるステータス障害の種類
Repair	回復できるパーツのHP値と使用時の消費APを示す
Rebirth	破壊されたパーツの修復 回復できるパーツのHP値と使用時の消費APを示す
Remove	ステータス障害回復時の消費APを示す
ナー射程	天候による最小射程と最大射程を表す
レーダー射程	天候による最小射程と最大射程を表す
Power	追加される出力値
Shop	各パーツを購入できるタイミングを表す 数字はミッション番号と対応
Map	そのパーツが登場するミッションとSimulatorを表す 数字はミッション番号と対応 D:はDurandal Simulator U:はU.S.N Simulatorを示す [ ]内は初登場時に装備しているキャラクター名とミッション番号

EMPタイプ EMP Type

ゲーム中の名称	日本語名	Money	重量	射程	AP	ステータス攻撃種類				確率	ターン	アンチロック	Shop	Map
						1	2	3	4					
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	EMP[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	Backpack	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	EMP[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	All Move	Link	[illegible]	Attack	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	Attack	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	EMP[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	Backpack	Attack	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	EMP[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	Attack	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	200	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	Attack	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	EMP[illegible]	3500	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	Link	Backpack	Attack	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

ITEMタイプ Item Type

ゲーム中の名称	Money	重量	アイテムスペース	Shop	Map
[illegible]	[illegible]	[illegible]	4	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	20	6	[illegible]	
BP S06	400	30	8	10幕 12幕	
BP S07	500	40	10	17幕 9幕	
BP S08	600	[illegible]		[illegible]	

JETPACKタイプ Jetpack Type

ゲーム中の名称	日本語名	Money	重量	AP	Move	Wait	Shop	Map
JP2 Plover	JP2 プラヴァ	600	30	2	4	0	04幕	D04 [illegible]
JP4E Milan	JP4E ミラン	900	40	[illegible]	5	0	17幕	
JP33 Drossel	JP33 ドロッセル	1200	40	2	7	1	21幕	[illegible] 11 D 2
JP5 Wren	JP5 レン	1400	80	1	10	1	21幕	
JP55 Adler	JP55 アドラー	4000	90	2	10	0	26幕	

RADIOタイプ Radio Type

ゲーム中の名称	日本語名	Money	重量	変動 範囲	AP	ダメージ	補給コンテナ 補給	AP	[illegible] 範囲	AP	サルベージ	Shop	Map
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]									[illegible]	
RD[illegible]	RD[illegible]	[illegible]	40		1[illegible]			4			2	2幕	[illegible] 16]
[illegible]	[illegible]	4[illegible]	60	[illegible]	[illegible]	154	[illegible]	4	[illegible]		2	幕	
RD33 [illegible]	[illegible]	[illegible]	160	[illegible]	12	[illegible]	[illegible]	4	5×5	6	[illegible]	2[illegible]幕	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	2	164						26幕	

REPAIRタイプ Repair Type

ゲーム中の名称	日本語名	Money	重量	[illegible]	修復可能箇所 1	2	3	4	Repair 回復量	AP	Rebirth 回復量	AP	Remove AP	Shop	Map
RP[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]				[illegible]		5[illegible]			[illegible]	[illegible]2)
RP5 [illegible]	RP5 [illegible]	14[illegible]	33		Half Move	Backpack	Attack		43		20		2	[illegible] 12幕	
RP[illegible]	RP[illegible]	1480	44	3	A. Move	Backpack	Missile		500	2	250		3	16幕 [illegible]	
RP7 Nocturne	RP7 [illegible]	[illegible]	[illegible]	3	[illegible] Move	[illegible]	Backpack	Attack	[illegible]	2	[illegible]		4	[illegible] 19幕	2
RP[illegible]	RP[illegible]	20[illegible]	84		A. Move	[illegible]nk	Attack		700	[illegible]	400	4	5	[illegible]	
RP[illegible] Robo[illegible]	RP22[illegible]	200[illegible]		3						4				2[illegible] 24幕	
RP[illegible]	RP9[illegible]	24[illegible]	80		A. Move	[illegible]nk	Backpack	Attack	800	4	400		6	2[illegible] 24幕	
RP[illegible]	RP[illegible]	[illegible]	[illegible]	3	Systems	[illegible]			8[illegible]	[illegible]		5		24幕	
RP5[illegible]	RP5[illegible]	28[illegible]	6[illegible]	3					900	[illegible]				2[illegible]幕	
RP44 Wo[illegible]	RP44[illegible]	3[illegible]			Systems	[illegible]			[illegible]		[illegible]			2[illegible]幕	
RP2[illegible]	RP2[illegible]	400	[illegible]	3	Systems	[illegible]			[illegible]	3	000		2	2[illegible]幕	

SENSORタイプ Sensor Type

ゲーム中の名称	日本語名	Money	重量	ソナー射程 晴天	雨天	レーダー射程 日中	夜間	Shop	Map
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]					[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	4		[illegible]	[illegible]	幕	
[illegible]	[illegible]	4[illegible]	[illegible]0	[illegible]	3	[illegible]	[illegible]	幕	
[illegible]	[illegible]	[illegible]000	[illegible]	4		[illegible]	[illegible]	幕	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	6	1	5	[illegible]	26幕	

TURBOタイプ Turbo Type

ゲーム中の名称	Money	重量	アイテムスペース	Power	Shop	Map
TB[illegible]	800	10	2	30	04幕 08幕	D05 J05 U09
[illegible]	[illegible]			4[illegible]	[illegible]	[illegible]4
TB[illegible]	[illegible]	[illegible]	3	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	30	4		[illegible]	
TB-110X	1800	10	[illegible]		[illegible]	
[illegible]	8[illegible]		4	[illegible]	[illegible]幕	
TB-111W	1900	50	6	150	24幕	
TB[illegible]	[illegible]		4	14[illegible]	[illegible]幕	
T[illegible]	[illegible]	35	4	180	26幕	

Other Weapons

最後に敵軍やNPC軍のみに登場する武器とバックパックをまとめた　敵WAPの種類が多いだけあって　独自の武器もかなりの量になっている　当然のことながら　シナリオ上で敵対することになるトミトーリ公社製の武器が中心で、その他にはシュネッケ社などの製品が含まれている　なお3rdと違って敵のWAPや装備などを手に入れられるようなシステムはない

凡例

TYPE　兵器の種類
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible] ITEM
- [illegible]
- REPAIR [illegible] REPAIR
- [illegible] SENSOR
- [illegible]RBO [illegible] TURBO

Map　その兵器が登場するミッション番号を表す　[ ]内は搭乗キャラ名と登場ミッション番号を表す

ゲーム中の名称	日本語名	TYPE	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	ルンゲG	BZ	[トランノ:11]
[illegible]	レンゲンヴァイ	BZ	—
[illegible]	[illegible]	BZ	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	KN	[illegible]
[illegible]	[illegible]	KN	[illegible]
[illegible]	[illegible]	KN	[illegible]
[illegible]	[illegible]	KN	[illegible]
[illegible]	[illegible]	KN	—
[illegible]	ヴィエース	KN	02 12 20 21 22 24 25 29
[illegible]	[illegible]	KN	[illegible]
[illegible]	[illegible]	MS	[illegible]
[illegible]	[illegible]	MS	[illegible]
[illegible]	[illegible]	MS	[illegible]
[illegible]	トンキーL	MS	—
[illegible]	ルフトヴィルト	MS	27

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Gletscher	グレッチャー	PB	25
[illegible]	[illegible]	PB	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	RD	[illegible]
Ogon B	アゴーニB	RD	[パヒロフ 16]
Ogon G	アゴーニG	RD	[パヒロフ 25]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
BP-S10L	BP S10L	[illegible]	[illegible]
BP-S555L	BP S555L	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
SE88SX Geist	SE88SX ガイスト	SENSOR	
TB-82W	TB-82W	TURBO	



WAP Gallery

Main WAP by JADEMETAL-Lyman

Zenith

FRONT MISSION 5

システム&ミッション解説

システム解説

リンクシステムやバックパックのバリエーションを4thから引き継ぎ、新たなスタンダードとして確立した感のある5th。パイロットのスカウトやパーツ改造など、新機軸も盛り込まれている。

充実のイベントとシミュレーター

5thはインターミッションでの会話イベントが豊富で、パイロット、パーツ、武器などを獲得するためのサブイベントが用意されている。また、バトルシミュレーター、サバイバルシミュレーター、アリーナと、ミッション以外の戦闘シミュレーターも充実している。

ミッションの分岐

作戦進行中に進路を選択することで、ミッションが分岐する個所がある。シナリオ自体が変わってしまうような大きな分岐ではなく、通過するミッションの内容が異なるというものだ。

各種シミュレーター

基地や駐屯地、空母などには、訓練用のシミュレーターが設置されており、インターミッションのアドベンチャーパートやブリーフィング時に使用できる。通常のミッションと同様のシステムで戦うバトルシミュレーターは、経験値の獲得やスキルの確認などに利用できる。サバイバルシミュレーターは、単独で全100ステージを戦い抜くのが目的の特殊なシミュレーターだ。アリーナはいわゆる闘技場で、1～3人のチームで対戦する。どのシミュレーターも、クリア状況によって貴重なパーツや武器などを入手することができる。

UNIT

ユニット

ユニットの分類

5thに登場するユニットを分類すると、右の6種類となる。車両ユニットが戦車に限定されてバリエーションを減らした一方、逆に固定砲台は、武装やギミックのバリエーションが増えている。大型機動兵器や特殊WAPは、ミッションのボス的存在として出現。どれも相当な苦戦を強いられる難敵だ。また、ミッションによってはシェルターのハッチや携帯端末など、直接戦闘を行わないものにもHPが設定され、ユニット扱いになる。これらは護衛や破壊対象として、ミッションのクリア条件に関わる場合が多い。

ユニットのタイプ分け



WAP

[illegible]の種類とパイロットのジョブで、ユニットの役割がよりはっきりと分担される[illegible]る。



戦車

ボディ[illegible]で構成される戦闘車両。HPと防御力が高[illegible]撃破するのに手間がかかる。武装は長射程のキャノン1門が基本。



攻撃ヘリ

航空[illegible]で構成[illegible]武装は[illegible]サイル[illegible]マシンガン[illegible]遠距離攻撃を主体[illegible]する。HPは多[illegible]が防御力[illegible]低[illegible]



砲台

[illegible]バリエーションのある固定砲台。基地内部のミッションには[illegible]で移動する砲台も登場する。



特殊WAP

[illegible]通常のWAPとは異なる特殊な機体。専用の武器[illegible]ルを使用する。



大型機動兵器

4脚[illegible]を備え[illegible]構造[illegible]HP・防[illegible]極端[illegible]高い。

セットアップ

機体のセットアップは、格納庫で行う。ボディとバックパック(ターボ系装備時)の合計出力が積載可能な重量の上限となり、その範囲内で装備するパーツや武器を選択する。パーツや武器は個別に購入するのが基本だが、同一機種のパーツ一式と武器やバックパックを含めたセット機体を購入することもできる。また、パーツや武器は改造することで性能が向上する。

5thではスカウトシステムにより、小隊のパイロットを10名まで増やせるが、用意されているWAPは6機のみ。セットアップは機体単位で行うため、パイロットを変更する場合はジョブに適切な機体を選ぶか、ジョブに合わせて改めてセットアップし直す必要がある。

攻撃属性と属性防御

武器は同[illegible]カテゴリ[illegible]であれば、全く同[illegible]攻撃属性を持[illegible]。防御属性はパ[illegible]ごとに設定され[illegible]るが、[illegible]クの機能[illegible]時的、特定の防御属性を付加することもできる。

武器と攻撃属性の対応

衝撃=パンチ(素手)、ナックル、ロッド、ショットガン、バズーカ(弾
貫通=パイルバンカー、マシンガン、ガトリングガン、ライフル
炎熱=火炎放射器、ミサイル、グレネード、ロケット、バズーカ(爆風

脚パーツと移動コスト

傾斜や段差による移動コスト（消費AP）の差はなく、単純に地形と脚タイプの関係で決まる。雪原を除く地形で広範囲に移動できるホバータイプは段差の上下も可能になり、すべてのミッションに適用する性能となっている。

地形ごとの移動コスト

地形	2脚	4脚	ホバー
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

出力と重量の関係で格闘攻撃力が増加

格闘攻撃は、出力が重量より大きいほど増加する。ストライカーの機体はできるだけ重量を軽くすると、大ダメージに期待できる。

格闘攻撃力の増加

Power（総出力）÷Weight（総重量）×武器のDamage（攻撃力）

出力と重量の比率が、攻撃力の倍率になる。腕パーツの性能によっては武器を装備せず、素手のパンチ攻撃を行うのもひとつの手段。

パーツ、武器の改造

パーツ、武器、バックパックには改造ランクが設定されており、改造を施してランクアップさせることで性能が向上していく。改造にはCP（資金）のほかにRP（改造ポイント）が必要で、シナリオの進行状況によって改造できるランクの上限が決まっている。

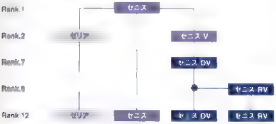


改造ツリーの分岐

パーツや武器を改造していくと、別のパーツや武器が派生する分岐点がある。まったく別の種類になるのではなく、同じ系統の中でバリエーションが増えるのだ。分岐した場合は性能面にも違いが表れるので、ステータスを吟味して分岐を選択すること。

派生分岐の状況は、パーツの改造履歴で「改造ツリー」として確認できる。改造ツリーは上下列が改造ランク、左右列が派生種への分岐を表しており、左への分岐ほど重量が軽くなる傾向がある。また、すでに経過したランクにある分岐パターンも確認できるので、違う派生パーツが欲しい場合は参照しよう。ただし、改造ランクを下げる（前のランクに戻す）ことはできず、別の派生パーツを入手するには、分岐以前のランクのパーツが必要になる。

改造分岐の例





パーツスキルとセットボーナス

パーツや武器には、パーツスキルを持つものが存在する。パーツスキルは、そのパーツや武器を装備していれば、ミッション中常に効果を得られる。スキル名の「SB」はセットボーナスの略で、これは機体を同系統のパーツで統一することで発動するもの。セットボーナスのスキルは3種類だが、どれも非常に効果が大きい。パーツスキルは改造ランクを上げると、現れることが多い。

パーツスキル

名称	効果
JOB経験値取得＋	表示された数値分、取得できるジョブ経験値が[illegible]
SBオートリペア	セットボーナス時、毎ターンHPが一定量ずつ自動回復する
SB最大HP＋	セットボーナス時、表示された数値分、HPの最大値が増加する
SB防御力＋	セットボーナス時、表示された数値分、防御力が増加する
移動システムダウン無効	EMPによる移動システムダウンを無効化
移動力＋	表示された数値分、移動力が増加
格闘クリティカル	ハートブロウ（パンチ攻撃）の攻撃力が増加
貫通力	ライフルの貫通力を増加
攻撃回数＋	表示された数値分、攻撃[illegible]増加
攻撃システムダウン無効	EMPによる攻撃システムダウンを無効化
攻撃範囲＋	表示された数値分、攻撃範囲が広がる
最大緩和値＋	表示された数値分、シールド最大緩和値が増加
システムダウン無効	EMPによるシステムダウンを無効化
射程最小	ミサイルなどの最小射程が短くなる
センサー範囲＋	表示された数値分、センサーの効果範囲が広がる
先制	反撃時にも先制攻撃できる
属性防御	防御属性を付加する
ダメージ緩和率＋	表示された数値分、シールドのダメージ緩和率が上昇
敵スクエア通行可	敵ユニットを通過できる
動作制限無効	シールド装備時にも2回攻撃できる
範囲武器防御	グレネード、ロケットによる攻撃を防御する
必中弾数	表示された数値分の攻撃が必ず命中する

AP

アクティブポイント

APの消費と回復

APは移動、攻撃、反撃、コマンドスキルの使用、バックパック機能の使用、アイテムの使用で消費される。攻撃時に消費されるAPは、使用する武器ごとに異なる。また、ミサイルなどのランチャー武器は、改造ランクとともに消費APも増加する。

APの回復と最大値の増加

APはそれぞれのフェイズ開始時に、パイロットのAP回復量分が回復する。AP最大値とAP回復量は、パイロットのレベルアップにともない増加。これらが増加するレベルや値は、パイロット全員に共通。ただ[illegible]適性ジョブがランチャーのパイロットは他のジョブと増加率が異な[illegible] AP[illegible]る

APを消費する行動

移動＝1スクエアにつき移動コスト分のAPを消費
格闘武器＝1AP（シールドは2AP）
マシンガン＝4AP
ショットガン、火炎放射器＝3AP
ガトリングガン、ライフル、バズーカ＝8AP
ミサイル＝10～26AP（ランクで変動）
グレネード＝11～27AP（ランクで変動）
ロケット＝12～28AP（ランクで変動）
アイテムを使う＝4～8AP
バックパックの機能を使う＝8AP
コマンドスキルを使う：各コマンドスキルによるAP消費

PILOT

パイロット

パイロットの成長

パイロットはミッションやシミュレーターで経験値を獲得し、レベルアップしていく。経験値は敵を撃破することでミッションごとに一定値が得られ、撃破までにその敵と交戦したパイロット全員に分配される。また、ミッションをクリアした時点で、出撃したパイロット全員にクリア経験値が与えられる。

レベルアップでの成長項目

最大AP
[redacted]
スキルスロット数
回避率
ステータス障害回避率



[illegible]敵を撃破[illegible]た方が[illegible]経験値が増加する

S型デバイスパイロット

[illegible]ナリオが進むと、S型デバイスパイロットが登場する。基本的には通常のパイロットと変わりはないが、S型専用のスキルを習得できるメ[illegible]ト[illegible]障害回避率が[illegible]トがある。S型[illegible]ステータス障害を持続[illegible]させる。EMP[illegible]回復[illegible]障害が発生[illegible]



ジョブの種類とジョブレベル

ジョブはユニットの行動を分類するもので、格闘攻撃を主体とするストライカー、射撃を行うアサルト、長距離射撃を得意とするガンナー、ミサイルやグレネードを使用するランチャー、EMPバックパックを使用するシャマー、味方のダメージを回復するメカニックの6種類がある。パイロットには各ジョブのジョブレベルが設けられており、特定の行動で「JOB経験値」を得ると、ジョブレベルがアップ。それにともなって、スキルを習得できる。

適性ジョブ

パイロットにはそれぞれ、6種類のジョブの中で1種類が「適性ジョブ」として設定されている。ジョブとしての能力に差があるわけではな[illegible]通常[illegible]はLv 9が上限なのに対[illegible]適性ジョブはLv 10[illegible]する。また、スキルの習得にはジョブ[illegible]が関係するが、適性ジョブが設定されている場合にのみ、特定のスキルを習得できるメ[illegible]トがある。

[illegible]経験値[illegible]

ジョブ	行動	経験値
[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]
メカニック	パーツHPの回復	100
	破壊されたパーツの修理	[illegible]
	[illegible]障害を回復	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
	EMP[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]

パイロットの成長

シナリオ進行で自動的に入隊するパイロットのほかに、各所にいる兵士たちをスカウトして隊に加えることができる。スカウト可能な兵士は会話選択時に「SCOUT OK」と表示され、ステータス画面を開いてボタンでスカウトできる。ただし、その時点で主人公ウォルターより階級が上のパイロットはスカウトできない。また、スカウトできる人数は最大で10人までで、それ以降は隊の誰かを除名して入れ替える形となる。なお、除名されたパイロットは二度と出現しない。



SKILL

スキル

スキルの種類と習得

スキルはショップレベルの上昇にともなって習得可能になり、インターミッションのパイロットセットアップで「EP」を消費して習得。習得したスキルは、スキルスロットにセットすることで使用可能になる。通信ショップやS型専用のスキルの習得も同様。スキルには6種のカテゴリーがあり、それぞれ効果を得る条件が異なる。スペシャルスキルはバトルスキルの一種で、扱い方は同じだが、1つしかセットできないという制限が設けられている。

スキルをセットする

パイロットはそれぞれスキルスロットを持っており、習得したスキルをスロットにセットすることで効果を得られる。スキルにはセットに必要なスロット数が設定されており、スロット最大数の範囲内で組み合わせを考えてセットしていく。なお、スペシャルスキルはスロットの空きに関わらず、必ず1つしかセットできない。

スキルのカテゴリー

バトルスキル
戦闘時、特定の確率で発動する

スペシャルスキル
バトルスキルに含まれるが、スキルスロットには1つしかセットできない

リンクスキル
[illegible]攻撃を行うのに必要なスキル。左右が別個になっているので、セット[illegible]スキルと武器装備箇所の対応に注意

コマンドスキル
[illegible]

オートスキル
[illegible]常時効果を得[illegible]

リーダースキル
小隊のリーダーが健在の間は、小隊の全ユニットに[illegible]効果を及ぼす[illegible]

バトルスキル

表の見方

[illegible]自動に記載している。他のカテゴリー[illegible]

EP
スキル習得に必要なEP。

スロ
必要なスロット数。

武器
スキルが発動する武器。略称とグループの内容は右記参照

ストライカー
RD=ロッド
PB=パイルバンカー
SD=シールド

アサルト
SG=ショットガン
FT=火炎放射器

ガンナー
RF=ライフル
BZ=バズーカ

射撃武器（アサルト・ガンナー）

ランチャー
GR=グレネード
RK=ロケット

名称	EP	スロ	武器	効果
AP[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	消費A[illegible]
GR[illegible]	[illegible]	[illegible]	GR	[illegible]
MS[illegible]ト	2	2	MS	ミサイルのダメージが1.2倍になる
RKバースト	2	3	RK	ロケットのダメージが1.2倍になる
[illegible]	2	2	射撃武器	腕パーツに命中するとダメージ1.5倍、それ以外では0.8倍
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
アビスショット	2	4	アサルト	その戦闘中、敵の防御力・回避率・命中率を1/4にする
パンチショット	2	3	射撃武器	その戦闘中、敵のスキルが発動しなくなる
[illegible]チ	2	3	ストライカー	その戦闘中、敵のスキルが発動しなくなる
オートマシン	2	2	ランチャー以外	システムダウン、攻撃システムダウン中でも消費AP0で自動的に反撃
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	敵の回避を無効[illegible]
[illegible]	[illegible]	2	[illegible]	[illegible]倍[illegible]
[illegible]	[illegible]	2	MG、SG[illegible]	発射弾数[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	MG、SG[illegible]	発射弾数が[illegible]

バトルスキル

名称	EP	スロ	武器	効果
[illegible]	[illegible]	[illegible]	MG [illegible]	[illegible]
[illegible]	2	2	射撃武器	その戦闘中 [illegible]
[illegible]	[illegible]	3	射撃武器	その戦闘中 [illegible]
[illegible]	2	3	射撃武器	その戦闘中 [illegible]
[illegible]	2	[illegible]	MS	[illegible] 攻撃する
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	攻撃対象 [illegible]
[illegible]	2	2	[illegible]	ダメージが1.2倍になる
[illegible]	2	3	[illegible]	ダメージが [illegible] 倍になる
[illegible] III	2	4	[illegible]	ダメージが [illegible] 倍になる
[illegible]	2	2	全対応	防御力が [illegible] 倍になる
[illegible]	2	3	全対応	防御力が [illegible] 倍になる
[illegible]	2	3	全対応	防御力が [illegible] 倍になる
[illegible]	2	3	全対応	[illegible]
[illegible]	2	[illegible]	射撃武器	その戦闘中 [illegible]
[illegible]	2	[illegible]	射撃武器	その戦闘中 [illegible]
[illegible]	2	[illegible]	射撃武器	その戦闘中 [illegible]
[illegible]	2	4	[illegible]	[illegible]
[illegible]	2	[illegible]	射撃武器	その戦闘中 [illegible]
[illegible]	2	3	射撃武器	その戦闘中 敵の [illegible]
[illegible]	2	3	射撃武器	その戦闘中 敵の [illegible]
[illegible]	2	4	[illegible]	最もHPが多 [illegible] 攻撃
[illegible]	2	2	射撃武器	流れ弾が味方 [illegible] 攻撃する
[illegible] MG	2	[illegible]	全対応	1発のダメージ [illegible]
[illegible] DMG	2	3	全対応	[illegible]
[illegible] DMG III	2	4	全対応	[illegible]
[illegible]	2	3	GR BR [illegible]	ダメージ [illegible]
[illegible]	2	4	GR BR [illegible]	ダメージ [illegible]
[illegible]	2	2	全対応	回避率が [illegible] 倍になる
[illegible]	2	3	全対応	回避率が [illegible]
[illegible] III	2	3	全対応	回避率が [illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	敵の格闘攻撃を [illegible]
[illegible]	2	3	射撃武器	その戦闘中 [illegible]
[illegible]	2	4	全対応	衝撃 貫通 [illegible]
[illegible] DMG15	2	2	全対応	1発のダメージ [illegible]
[illegible] DMG30	2	3	全対応	1発のダメージ [illegible]
[illegible] DMG60	2	4	全対応	[illegible]
[illegible]	2	2	[illegible]	攻撃対象が [illegible] 倍になる
[illegible]	2	2	射撃武器	[illegible] 命中する [illegible] 0.8倍
[illegible]	2	2	射撃武器	その戦闘中 [illegible]
[illegible]	2	3	射撃武器	その戦闘中 [illegible]
[illegible]	2	3	射撃武器	その戦闘中 [illegible]
[illegible]	2	2	[illegible]	[illegible] 反撃する
[illegible]	2	3	[illegible]	[illegible] 反撃する
[illegible] マーカー	2	2	射撃武器	[illegible] 命中する [illegible] 0.8倍

スペシャルスキル

名称	EP	スロ	武器	効果
[illegible]	2	[illegible]	MS	[illegible]
[illegible]	2	4	MG SG FT GG	HPが30%以下 [illegible]
[illegible]	2	4	BR	[illegible]
[illegible]	2	4	BR BZ	[illegible]
[illegible]	2	[illegible]	[illegible]	[illegible]

スペシャルスキル

名称	EP	スロ	武器	効果
[illegible]	2	4	アサルト	左右が違う武器でも発動。左右で2[illegible]
[illegible]	2	4	[illegible]	[illegible]
[illegible]	2	4	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	3	[illegible]	[illegible]
ダブルパンチII	2	4	ストライカー	左右が違う武器でも発動。左右で2回攻撃する
[illegible]	2	3	MG GG	射程範囲内の同一[illegible]の敵全て[illegible]ダメージ1.5倍で攻撃
[illegible]	[illegible]	3	[illegible]	[illegible]
[illegible]ストライク	2	3	ストライカ	ダメージ1.2倍の攻撃で[illegible]敵を転倒[illegible]
[illegible]	2	3	FT	ダメージが2倍になる
[illegible]	[illegible]	4	RK	[illegible]

リンクスキル

名称	EP	スロ	武器	効果
アサルトリンクL(R)	1	1	アサルト	左腕(右腕)に対応武器を装備している場合、リンクが可能
[illegible]	1	1	[illegible]	左腕(右腕)[illegible]
ストライカーリンクL(R)	1	1	ストライカー	左腕(右腕)に対応武器を装備している場合、リンクが可能

コマンドスキル

名称	EP	スロ	武器	効果
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	必ず命中するが、次ターンまで移動・回避が不可
[illegible]	1	3	[illegible]	リンクを発生させず、戦闘を行い、両者ともダメージ[illegible]
[illegible]	1	3	[illegible]	[illegible]を発生させず、戦闘を行い、両者とも[illegible]
[illegible]	1	4	HF BZ	[illegible]
[illegible]	[illegible]	3	GR RK	攻撃範囲が1マス拡大するが、ダメージは20%ダウ[illegible]
[illegible] Down	[illegible]	[illegible]	CG HF BZ MS	攻撃が脚に当たりやす[illegible]
[illegible] Left	[illegible]	[illegible]	CG HF BZ MS	[illegible]
[illegible] High	[illegible]	1	CG HF BZ MS	[illegible]
[illegible] Up	[illegible]	1	CG HF BZ MS	攻撃がボディに当たりやす[illegible]

オートスキル

名称	EP	スロ	武器	効果
[illegible]	[illegible]	1		[illegible]
AP[illegible]+2	1	1		AP[illegible]+2
[illegible]	[illegible]	1		ステータス障害の持続ターン数が[illegible]
MaxAP+1	1	1		AP最大値+1
MaxAP+2	1	[illegible]		AP最大値+2
[illegible]回復+50%	[illegible]	1		回復アイテム使用時の回復量が50%ア[illegible]
[illegible]AP[illegible]	2	1		リペアコマンド使用時の消費APが2減少

リーダースキル

名称	EP	スロ	武器	効果
AP[illegible]	2	[illegible]		[illegible]
ST障害耐性+3%	2	2		全味方ユニットのステータス障害回避率が3%アップ
回避+2%	2	2		全味方ユニットの回避率が2%アップ
[illegible]+2%	2	5		全味方ユニットの[illegible]スキル発動率が2%アップ
[illegible]−2%	2	4		敵[illegible]スキル発動率が2%ダウン
[illegible]+2%	2	5		全味方ユニットの[illegible]発動率が2%アップ
[illegible]−2%	2	4		敵[illegible]発動率[illegible]
防御+4	2	2	—	全味方ユニットの防御力が4アップ
命中+2%	2	2		全味方ユニットの命中率が2%ア[illegible]

ショフの習得可能スキル [illegible]

LV	ストライカー	アサルト	ガンナー	ランチャー	メカニック	シャマー
2	[illegible] [illegible] EMP特性	[illegible] [illegible] サーズ [illegible] [illegible]特性	[illegible] [illegible] EMP特性	[illegible] [illegible] MaxAP+2 EMP特性	[illegible] [illegible] EMP特性	[illegible] [illegible] EMP特性
3	[illegible]R [illegible]	[illegible]R [illegible]	[illegible] [illegible] [illegible]	[illegible]RIGHT [illegible]	[illegible]DMG15 [illegible]	[illegible]DMG[illegible] [illegible]
4	チャージI [illegible]+4%	MaxAP+1 [illegible]+2%	ガンナーリンクR [illegible]+2%	MSバースト [illegible] [illegible]	アイテム回復+50[illegible] スキルダウン[illegible]2%	[illegible] [illegible]
5	リベンジ ダブルパンチ[illegible]	スピードI APチャージ+1 [illegible]デュエル	MaxAP+1 [illegible]カスUP [illegible]カスDOWN [illegible] [illegible]	APチャージ+1 MaxAP+2 [illegible]フェルノ	スライスショット[illegible] [illegible]ストライク	アイテムブレイク [illegible] [illegible]
6	[illegible] [illegible]ワーク [illegible]	[illegible] [illegible] [illegible]	[illegible] ズーム [illegible] [illegible]	[illegible] [illegible]+4% [illegible]	[illegible] [illegible]ダウン+2% [illegible]	[illegible] [illegible] [illegible]
7	[illegible] [illegible]	[illegible] [illegible]	[illegible] [illegible]	MaxAP+1 [illegible]	[illegible]DMG30 [illegible]	[illegible]DMG[illegible] [illegible]
8	[illegible] [illegible]クル	[illegible] チェーン+2%	[illegible] MaxAP+1 [illegible]	[illegible] ワイルドファイア	[illegible] ウィークポイント	[illegible] [illegible]
9	[illegible]ミラー	ブーストII [illegible]	[illegible]ムブリーカー [illegible]	MaxAP+1 [illegible]	[illegible]DMG50	[illegible]
10	チェーンIII	スピードIII	バックショットIII	[illegible]	[illegible]	[illegible] [illegible]

リンクの使い方

リンクスキルをセットし、対応する武器を装備しているユニット同士はリンクラインで結ばれ、戦闘時にリンク攻撃が発生する。リンクに参加できるユニット数に制限はなく、条件さえ満たせば小隊全員が一斉にリンク攻撃することも可能。

攻撃タイプによるリンク頻度

条件が満たされた状態で[illegible]参加するかど[illegible]決定[illegible]タイ[illegible]とキャラクタの攻撃タイプが影響する。攻撃タイプ[illegible]攻撃型、目標重視型、味方重視型、慎重型の4タイプがあ[illegible]。攻撃型[illegible]もリ[illegible]ク攻撃[illegible]やす[illegible]

攻撃タイプのリンク参加傾向

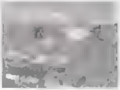
攻撃型　APが残っている限り[illegible]参加する
目標重視型　敵のHPが少なく[illegible]場合[illegible]参加する
味方重視型　[illegible]参加[illegible]
慎重型　AP残量[illegible]参加する

リンク中のスキルチェーン

リンク攻撃中、スキルが連続して発動する[illegible]スキルチ[illegible]つながったスキル数によりダメージが増加して[illegible]途中で[illegible]攻撃が行われたり、スキルが発動しない通常攻撃にな[illegible]た場合は[illegible]スキルチ[illegible]効果は[illegible]トされる

攻撃タイプのリンク参加傾向

チェーン数	1	2	3	4	5	6	7
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	+18	+20



[illegible]る確率は高まる。

ITEM

アイテム

アイテムの使い方

アイテムはバックパックに装備しておくことで、ミッション中に使用できる。使用してもなくなることはなく、次のミッションでも同じアイテムが使える。ただし、同一ミッション中はアイテム1個につき1回ずつしか使えない。アイテムにはS、M、Lのサイズが設定されており、バックパックがそのサイズに対応していないと装備できない。





アイテムの種類

名称	効果	価格	サイズ
[illegible]	[illegible]	30	S
[illegible]	[illegible]	50	S
[illegible]	[illegible]	[illegible]	M
[illegible]	[illegible]	[illegible]	L
[illegible]MAX	[illegible]	[illegible]	L
[illegible]MAX	[illegible]	[illegible]	M
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	L
[illegible]MAX	[illegible]	2000	L
[illegible]	[illegible]	[illegible]	M
MS[illegible]	ミサイル弾を[illegible]発充填	[illegible]	M
MS[illegible]MAX	ミサイル弾を上限まで充填	50	[illegible]
[illegible]	グレネード弾を[illegible]発充填	[illegible]	M
[illegible]MAX	[illegible]弾を上限まで充填	[illegible]	[illegible]
RK[illegible]	[illegible]	[illegible]	M
RK[illegible]MAX	[illegible]	100	L
[illegible]	[illegible]	50	L

SYSTEM DOWN

システム障害

ステータス障害の発生と回復

ステータス障害は、EMPバックパックの機能により引き起こされる5種類のステータス異常はいずれも戦闘に支障をきたすものだが、中でも移動回避不可とシステムダウンは厄介。攻撃されても反撃や回避ができないばかりか、移動して安全な場所に逃れることもできないため、非常に危険な状態に陥る。ステータス障害の種類を問わず回復できるアイテム「リムーバー」を装備しておくか、リペアバックパックの機能で速やかに状態復帰したい。

ステータス障害の種類

ステータス障害	効果
攻撃不可	攻撃、反撃ができない
移動[illegible]	移動[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

TACTICS

射線を通す

5thの戦闘で重要なのは、攻撃の際に表示される射線の状態。敵味方とも、射線の上に別のユニットがいる場合、そのユニットに攻撃がヒットして、攻撃対象へのダメージが減れることになる。また、射撃武器での攻撃は、攻撃対象に隣接しているユニットにも流れ弾が当たる可能性があるため、[illegible]だ。こうした性質を利用して、敵の射線上に別の敵ユニットを[illegible]すれば、同士討ちを誘うことも可能。自分が攻撃するときはリンクを考慮し、できるだけクリアな射線を確保しながらユニットを移動させることが[illegible]ポイントになる。



敵が並んでいるときは、奥の敵を攻撃すると、前の敵の攻撃が手前の敵に当たって身代わりになることもある。

[illegible]

[illegible]の命中率は、武器の命中率と腕パーツの命中補正、攻撃対象との距離、障害物の有無、パイロットのレベルなどによって変動する。また、命中判定とは別に、[illegible]の発生が判定されるが、[illegible]ユニットで[illegible]攻撃対象を挟んだ状態（「[illegible]」）にしてから攻撃すると、[illegible]は発生しない。また、腕パーツが[illegible]ている場合や、[illegible]中に[illegible]した場合も[illegible]は発生しない。



[illegible]ユニットは、敵を挟むように[illegible]すると、[illegible]が発生しない。[illegible]

FRONT MISSION 5 Simple Advance Chart

20[illegible]、勃発した第1次ハフマン紛争[illegible]親友と敵味方に分かれて戦[illegible]

「FRONT MISSION5」では彼の歩むその後の軍隊人生を通して、2086年から2112年までの26年間に世界中で起きた、様々な事件や紛争を目の当たりにする[illegible]

[illegible]分岐ポイントが存在し[illegible]これはあくまで直面する作戦の展開が若干異なるだけで、ストーリーの大筋や結末[illegible]影響を与えるようなものではない[illegible]

Chart Start

- [illegible]
- M01 フリーダム侵攻1
- M02 フリーダム侵攻2
- フリーダム駐屯地
- M03 ロクスタ砂漠
- [illegible]
- M04 [illegible]
- ベセタ駐屯地
- M05 ベセタ防衛
- フォートモーナス駐屯地
- M06 フォートモーナス1
- M07 フォートモーナス2
- [illegible]
- 分岐 選択肢 [illegible]
  - [illegible]→MISSION 08Aへ
  - [illegible]→MISSION 08Bへ
- M08A ミサイル施設侵入A
- M08B ミサイル施設侵入B
- M09 ミサイル施設制圧
- M10 ミサイル施設撤収
- [illegible]

Story Guide

フリーダム侵攻作戦 2090年6月11日

2090年6月3日、USN領ラーカス湖上でOCU軍部隊が行った破壊活動（ラーカス事件）がきっかけで、第2次ハフマン紛争が勃発。その8日後には、USN軍の大部隊によってフリーダム市の制圧が完了。

IN ランディ

フリーダム防衛戦 2091年8月1日

USN軍によるフリーダム制圧から1年あまりが経過した頃、それまで沈黙を守っていたOCU軍が、満を持してフリーダム奪回作戦を決行した。USN軍は「地獄の壁」を最前防衛ラインに配置するなど強力な防衛布陣で対抗したが、交戦開始翌日、フリーダムは陥落。ウォルターを含めたUSN軍の駐屯部隊は、ベセタ駐屯地への後退を余儀なくされた。

IN ノイイ

ベセタ防衛 2091年8月4日

後退したUSN軍に対し、OCU軍は気に進軍せず様子見の状態が続く。

IN クリスティ

フォートモーナス防衛戦 2091年8月9日

OCU軍がベセタへの攻撃を回避、フォートモーナスへ侵攻、激戦が始まった。

IN ノム

紛争終結 2091年8月9日

防衛戦でランディが戦死

OUT ランディ

ストライク・ワイバーンス入隊

ウォルターは、戦死したランディの夢を引き継ぎ、ストライク・ワイバーンズへの転属を実現した。ウォルターはOCUキリバス領の無人島、建設中だった大陸間弾道ミサイル発射施設の制圧など、世界中の戦場を駆けめぐる過酷な生活を送ることになった。

IN エドワード

Summary of Story

「FRONT MISSION5」のストーリーは、紛争によって敵同士となった主人公ウォルターと親友グレンの2人が歩む人生を主軸として展開する。その上で大きな要素となっ[illegible]るのが、BDのS型デバイス（S型のテストではドリスコルが最初のデバイス転換者となった）と、その技術の基礎を築いたモーガン・ベルナルトの存在である。モーガンは、第2次ハフマン紛争終結後にテロリストとして活発に活動を開始。S型デバイス用WAPを地下で量産し、徐々に活動規模を拡大していく。グレンが彼によってS型転換手術を施され、テロ組織「グリムニル」の一員となったことを知ったウォルターは、特殊部隊へ転属までして彼を追い続けるのである。



2086年のハ[illegible]ウォルターはグレンと再会する



S型デバイス転換手術を[illegible]グレンは[illegible]のランディを殺して[illegible]

- M11 海上リグ
- 分岐 選択肢
  - 市街侵入➡MISSION 11Aへ
  - 陸路侵入➡MISSION 11Bへ
- M12A 市外制圧A
- M12B 市外制圧B
- 分岐 選択肢
  - 密林突破➡MISSION 12Aへ
  - 密林回避➡MISSION 12Bへ
- M13A 密林突破
- M13B 密林回避
- M14B 防衛施設奪還
- M15A 防衛施設死守A
- M15B 防衛施設死守B
- M16 研究施設強襲
- M17 研究施設制圧
- M18 空港制圧
- M19 テロリスト遭遇
- M20 地下工場潜入
- M21 地下工場制圧
- M22
- フォートモーナス基地
- M23 流水区行軍
- M24 シンクロトロン外周1
- M25 シンクロトロン外周2
- M26 メンテナンス通路
- M27 リアクター
- End

ハーゲストとの遭遇 2094年10月14日

トライク・ワイパーンズとハーゲス

ームが派遣された。大規模

インドシナ半島紛争勃発 2097年6月9日

2097年5月、カンボジアとラオスが独

研究施設強襲 2098年2月15日

インドシナ紛争での功績により少佐に昇進。同時にストライク・ワイパーンズ

ハーゲストへ転属 2098年5月

OUT エドワード

IN ヘクター

秘密工場制圧 2109年11月12日

かつて違法なWAP開発

行われていたカンボジア

マークカ研究所襲撃事件

Epilogue

闇に葬られた真実　未来に得た光

MIDAS





Walkthrough Mission

U S N 新米WAPパイロットであるウォルター・フェンの初陣からスタートする「FRONT MISS ON5 分岐も含めたミッション総数は31で 最短のルートなら26のミッションを戦うことになる

MISSION 01

フリーダム侵攻1 2090/6/10



Map Data

Player Units

Unit	属性	Lv	Weapon
		1	KN KN MS MS

Enemy Units

		1	MG SD —
		1	MG MG —
		1	KN KN MS MS

Unit Select

Clear Data

勝利条件

入手RP 0

入手EXP 300

Tactics

機体はあらかじめアサルト ランチ

る。ウォルターが接近戦で敵をけん制し ダモンはMSの射程ギリギリから攻

MISSION 02

フリーダム侵攻2 2090/6/11



Map Data

Player Units

Unit	属性	Lv	Weapon
エルドス		2	MG
		2	MG SD

Enemy Units

軽量 グレ ェル		3	RF KN —
ウィーラス×2		2	MG MG — —
金陽		2	KN KN

Unit Select

Clear Data

勝利条件 —

入手RP 0

入手EXP 800

Tactics

初期配置の味方だけで4機の敵WAP

牽する 増援と合流したら 強敵に攻撃を集中させる 強敵を倒すか弱力化

MISSION 03

ロクスタ防衛 2091/7/23



Map Data

Player Units

Enemy Units

金陽	—
ノンティラ×2	—
K 78ノナタ×2	—

Unit Select

Clear Data

勝利条件 —

入手RP 0

入手EXP

Tactics

格闘武器を装備した敵が多いため

て倒し 3ターン目に動き始める は 2～3マス離れた位置か

各項目の内容

Map Data

の後ろを表す Weapon

Player Units

Enemy Units

Unit Select

Clear Data

勝利条件 敗北条件

入手RP・入手CP・入手EXP

Tactics

Intermission

SHOP更新

Intermission

Fort Monus Base

出撃予備

Freedom Garrison

ストーリー進行

SHOP更新

Freedom Garrison

出撃予備

MISSION 04



Map Data

Player Units

Enemy Units

Unit Select

Clear Data

Tactics

Freedom Garrison

出撃手順

SHOP更新

MISSION 05



Map Data

Player Units

Enemy Units

オーラス 5 SG SG

Unit Select

Clear Data

Tactics

Peseta Garrison

出撃手順

SHOP更新

イベント発生

Fort Monus Base

出撃

イベント発生

SHOP更新

MISSION 06



Map Data

Player Units

Enemy Units

Unit Select

Clear Data

Tactics

MISSION 07



Map Data

Player Units

Unit	属性	Lv	Weapon

Enemy Units

PB RF MG
MG MG
KN KN MS M
RF S

Unit Select

Clear Data

Tactics

ティラを含む敵部隊 向かう WAP
きう機とも倒したら 2機の ンキ
M3は移 す 。続 ウォーラス
散する 返す刀で ンキ トM3を撃墜

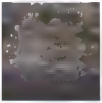
敵グランテスには 力 高
部があるので まずはK-78 ノイ
キ トM3を手前 誘い出して各
個撃破 グランテスは 両
など配置 回避を 注しつつ ガ
トーナランチャ の攻撃
する ガンナー は エイム
確実 グランテスのHPが減っそ

SHOP更新

CVN-112:Eclipse

出撃手順

MISSION 08-A



Map Data

Player Units

Unit	属性	Lv	Weapon

Enemy Units

×2		8	SG SD
×3		8	GR

Unit Select

Clear Data

Tactics

かれてい
る あるいは敵の攻撃にさらされるま

とってからリンク攻撃た

RP イベント発生

MISSION 08-B



Map Data

Player Units

Unit	属性	Lv	Weapon

Enemy Units

ウォーラス×3		8	SG S
シンティラ×2	—	8	PB PI
150mmCN砲		8	CN

Unit Select

Clear Data

Tactics

戦闘後はMISSION 08Aより
まだ 味方の連絡船に 破壊されてす

最初 右手のGR砲FH 30を
撃破

向かい 2機とも撃破す
シンティラはEMPで移動
離れた位置
攻撃すると 倒しやすい そのまま
倒したら 反対側のWAP
向かう GR砲FH 30
150mmCN砲を個別に倒すため 遠距
離を撃てWAPを誘い出して各個撃破

SHOP更新

MISSION 09



Map Data

Player Units

Enemy Units

			MG MG
	—	9	KN KN MS MS
			KN KN MS MS
	—	9	BZ KN
ーラス	—	9	MG SD

Unit Select

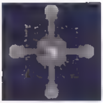
Clear Data

勝利条件 敵機全滅か

Tactics

敵全滅を目指す 正面のウォーラスを
力で倒し そのまま前進して
を撃破 つつMSサイロを破
壊する 2ターン目にメインハッチ
敵増援が出現するので 道路上の敵機
あと 撃破しよう 増援を倒す際
時にメインハッチを破壊し MSサイ
付近の陣営を倒しておく 10ター
増援が出現 リンクスキル
用して1機ずつ撃破 残るウォ
残存の集団へ向か

MISSION 10



Map Data

Player Units

Enemy Units

Unit Select

Clear Data

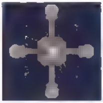
Tactics

SHOP更新

イベント発生

MISSION 11

2095.10



Map Data

Player Units

Enemy Units

Unit Select

Clear Data

Tactics

SHOP更新

MISSION 12A

2095.5.22



Map Data

Player Units

Enemy Units

Unit Select

Clear Data

Tactics

イベント発生

MISSION 12-B



Map Data

Player Units

Enemy Units

Unit Select

Clear Data

Tactics

SHOP更新

MISSION 13A-1



Map Data

Player Units

Unit	属性 Lv	Weapon

Enemy Units

Unit Select

Clear Data

Tactics

[illegible]

EMPが有効なので

[illegible] 基本的な作

戦は待ち伏せ。敵方に有利な地形を選

[illegible]

自動連装砲CS

SHOP更新

MISSION 13A-2



Map Data

Player Units

Unit	属性 Lv	Weapon

Enemy Units

Unit Select

Clear Data

Tactics

[illegible]

MISSION 13B-1



Map Data

Player Units

Unit	属性 Lv	Weapon

Enemy Units

Unit Select

Clear Data

Tactics

[illegible]

自動連装砲CSの砲撃をかわしつつマ

プを上に行き、近くの発電所から順番に

[illegible]

タを倒し、最後、自動連装砲CSを攻撃

[illegible]

MISSION 13B-2



Map Data

Player Units

Enemy Units

Unit Select

Clear Data

Tactics

SHOP更新

MISSION 13B-3



Map Data

Player Units

Enemy Units

Unit Select

Clear Data

Tactics

Fort Monus Base

CVN-112:Eclipse

SHOP更新

MISSION 14



Map Data

Player Units

Unit	属性	Lv	Weapon

Enemy Units

Unit Select

Clear Data

Tactics

MISSION 15



Map Data

Player Units

Enemy Units

Unit Select

Clear Data

Tactics

Fort Monus Base

出撃手順

イベント発生

SHOP更新

MISSION 16



Map Data

Player Units

Enemy Units

Unit Select

Clear Data

Tactics

MISSION 17



Map Data

Player Units

Enemy Units

Unit Select

Clear Data

Tactics

CVN-112:Eclipse

ストーリー進行

Fort Monus Base

出撃手順

SHOP更新

MISSION 18

2109.11.20



Map Data

Player Units

Unit	属性	Lv	Weapon

Enemy Units

Unit Select

Clear Data

Tactics

SHOP

MISSION 19

地下工場制圧　2109.11.20



Map Data

Player Units

Unit	属性	Lv	Weapon

Enemy Units

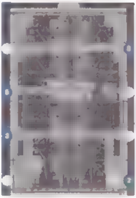
Unit Select

Clear Data

Tactics

SHOP更新

ボーナスパーツ入手作戦



SHOP更新

MISSION 20



Map Data

Player Units

Unit	属性	Lv	Weapon

Enemy Units

Unit Select

Clear Data

Tactics

SHOP更新

Fort Monus Base

イベント発生

MISSION 21



Map Data

Player Units

Enemy Units

Unit Select

Clear Data

Tactics

U.S.N. Alaska Radiation Research Society

出撃手順

イベント発生

MISSION 22

ロトロン外周



Map Data

Player Units

Enemy Units

Unit Select

Clear Data

Tactics

HPが低 敵を倒 スクを減

SHOP更新

MISSION 23



Map Data

Player Units

Enemy Units

Unit Select

Clear Data

Tactics

SHOP更新

MISSION 24



Map Data

Player Units

Unit	属性 Lv	Weapon

Enemy Units

Unit Select

Clear Data

Tactics

SHOP更新

MISSION 25



Map Data

Player Units

Unit	属性 Lv	Weapon

Enemy Units

Unit Select

Clear Data

Tactics

MISSION Completed

5thをクリアすると、2つのゲームモードが追加される。1つはCP、RP、装備、アリーナ成績を引き継ぎ、さらに50EPを持った状態で、MISSION 01のセットアップも可能であるニューゲーム+。もう1つは、敵の数が増え、RANKが上がるなど、全てのミッションが高難易度になっているハードモードである。

Character Scout

ウォルター… (intro text largely illegible)

Scout

スカウト

パイロットのスカウト

ミッション間に訪れる基地や空母などの拠点には、多くの軍人との出会いがある。MISSION 08A/08B以降のインターミッションでは、この軍人たちの中から、優秀な人材をスカウトして仲間に加えることができるようになる。スカウトすることで仲間になるパイロットや、スカウトするために特殊な手順が必要なパイロットの情報をリストにした。まずは、パイロットのデータの見方から確認しておこう。



リストの見方

01	ウォルター・フェン		
	階級	S型デバイス	
	適性	攻撃タイプ	
	スカウト可能時期		

スカウト成立条件が特殊なパイロットリスト

自動参加するタイプ

(body text largely illegible) … P.466 …

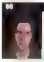
01	ウォルター・フェン		
	階級	S型デバイス	
	適性	攻撃タイプ	
	スカウト可能時期		

02	ダモン・マンフィールド		
	階級	S型デバイス	
	適性	攻撃タイプ	
	スカウト可能時期		

03	ランディ・オニール		
	階級	S型デバイス	
	適性	攻撃タイプ	
	スカウト可能時期		

04	ジェイミー・ビンソン		
	階級	S型デバイス	
	適性	攻撃タイプ	
	スカウト可能時期		

05	クリスティン・クーリッジ		
	階級	S型デバイス	
	適性	攻撃タイプ	
	スカウト可能時期		

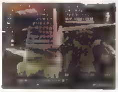
06	ジム・マクラレン		
	階級	S型デバイス	
	適性	攻撃タイプ	
	スカウト可能時期		

07	エドワード・コリンズ		
	階級	S型デバイス	
	適性	攻撃タイプ	
	スカウト可能時期		

08	ヘクター・レイノルズ		
	階級	S型デバイス	
	適性	攻撃タイプ	
	スカウト可能時期		

ステータスの継承

継承するステータス



特殊なイベントや条件のあるタイプ

スカウトするまで、特殊な条件をクリアしなければならない……チ……スカウト条件について解説する。イ……トや小隊メンバーの顔ぶれが影響する者が多いが、なかでも特殊な……MISSION 03開始前からMISSION 11開始前……を全部発生させないとスカウトできない。

09 タリル・トラウヘル

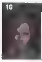


階級		S型デバイス	
適性ジョブ		攻撃タイプ	
スカウト可能時期	場所		

……義感が強く……本気……独断行動がトラブルを招き……

MISSION 03開始前の食堂のイベント（P.470）を2つ発生させ……MISSION 04開始前、もイベント（P.471）……MISSION 05開始前の……（P.471）で「だからどうしたんだ？」と答えたら……

10 ローラ・インメル

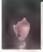


階級	少尉	S型デバイス	
適性ジョブ	Gunner	攻撃タイプ	
スカウト可能時期	場所	M14前	M15前

……もの知らず。そんな性格が災いってか日々のトラブルが絶えない

……を発生させてなければ、MISSION 14開始前のタイミングでスカウトできる。

11 リリー・フォー



階級		S型デバイス	
適性ジョブ	Striker	攻撃タイプ	
スカウト可能時期	場所	M14前	

……SEALSに属する……

12 ジュリアス・バンクロフト



階級		S型デバイス	
適性ジョブ		攻撃タイプ	
スカウト可能時期	場所		

13 セシル・ヘルナドット



階級		S型デバイス	
適性ジョブ		攻撃タイプ	
スカウト可能時期	場所		

14 デューク・タカハシ



階級	少尉	S型デバイス	
適性ジョブ	Assault	攻撃タイプ	
スカウト可能時期	場所	M20後	フォートモーナス

……をスカウトしてお……

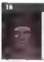
15 シドニー・ファース



階級	少佐	S型デバイス	
適性ジョブ	Striker	攻撃タイプ	
スカウト可能時期	場所	M22前	

小隊メンバーを「エース」（P.483）のみで編成してスカウト……

16 カール・キフソン



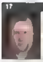
階級		S型デバイス	
適性ジョブ	Assault	攻撃タイプ	
スカウト可能時期	場所		

Scout List

パイロットスカウトリスト

M08A／M08B前・エクリプス

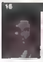
17 フィリス・スピアー



階級	准尉	S型デバイス	
適性ジョブ	Assault	攻撃タイプ	
スカウト可能時期	場所	M08A	M08B前

礼儀正しく親切。見てくれ女が多い……そのやさしさは感動もの

18 ロバート・ダグラス



階級		S型デバイス	
適性ジョブ		攻撃タイプ	
スカウト可能時期	場所	M08A	

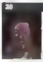
19 ジェレミー・ススキ



階級		S型デバイス	
適性ジョブ		攻撃タイプ	
スカウト可能時期	場所	M08A	M08B

……長期間で…… 人との関わりを極端に嫌う

20 ゴードン・ハウルス



階級	准尉	S型デバイス	
適性ジョブ	Gunner	攻撃タイプ	
スカウト可能時期	場所	M08A	M08B前

……生まれ育つが圧倒。家を飛び出し軍門を叩……

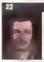
21 ブライアン・ローエン



階級	准尉	S型デバイス	
適性ジョブ	Striker	攻撃タイプ	
スカウト可能時期	場所	M08A	M08B前

……理想主義者……世界平和……

22 トニー・ガーラント

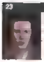


階級		S型デバイス	
適性ジョブ		攻撃タイプ	
スカウト可能時期	場所	M08A	M08B前

明るく富みユーモ……での生活が非常に長く人生の大半は海の上

M11前～後・エクリプス

23 レイモンド・ウェイ



階級		S型デバイス	
適性ジョブ		攻撃タイプ	
スカウト可能時期	場所	M11前	

……体型に……真面目なのだが融通が聞かず……

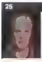
24 ジェフ・ゾーン



階級		S型デバイス	
適性ジョブ		攻撃タイプ	
スカウト可能時期	場所	M11前	

……知識人……

25 ロビン・カウナ



階級 | 准尉 | S型デバイス
適性ショップ | Mechanic | 攻撃タイプ | 攻撃[illegible]
スカウト可能時期［場所］ M11前 [illegible]
[illegible]な中堅パイロット。WAP乾 [illegible]は相当でそのテクニ[illegible]

26 マーク・キティンス



階級 [illegible] | S型[illegible]
適性[illegible] | 攻撃タイプ [illegible]
[illegible]カウト可能時期 場所 [illegible]
[illegible]

27 ラルフ・モントゴメリー



階級 [illegible] | S型デバイス
適性[illegible] | 攻撃タイプ [illegible]
スカウト可能時期 場所 [illegible]
[illegible]

28 ワット・ターナー



階級 [illegible] | S型デバイス
適性[illegible] | 攻撃タイプ [illegible]
スカウト可能時期 場所 [illegible]
[illegible]

M11後・エクリプス

29 ベネット・ハービー



階級 [illegible] | S型[illegible]
適性[illegible] | 攻撃タイプ [illegible]
スカウト可能時期 場所 M[illegible]
[illegible]

32 ヘティー・スーザン



階級 [illegible] | S型デバイス
適性[illegible] | 攻撃タイプ [illegible]
[illegible]カウト可能時期 場所 [illegible]
[illegible]

30 デビット・レンチャック



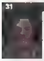
階級 [illegible] | S型デバイス
適性[illegible] | 攻撃タイプ | 回避重視[illegible]
[illegible]カウト可能時期 場所 [illegible]
[illegible]

33 パトリック・ジン



階級 [illegible] | S型デバイス
適性[illegible] | 攻撃タイプ [illegible]
スカウト可能時期 場所 [illegible]
[illegible]

31 ハーヴィー・デュラント



階級 | 少尉 | S型デバイス
適性ショップ | Gunner | 攻撃タイプ | 回避重視[illegible]
スカウト可能時期 場所 M11後・エクリプス
[illegible]

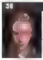
M14前～M15後・エクリプス

34 トマス・フーバー



階級 [illegible] | S型デバイス
適性ショップ | Assault | 攻撃タイプ | 体力重視[illegible]
スカウト可能時期［場所］ M14前 M15後 エク[illegible]
[illegible]中堅パイロ[illegible]

35 サラ・マクシミリアン



階級 [illegible] | S型デバイス
適性ショップ | Jammer | 攻撃タイプ [illegible]
スカウト可能時期 場所 M[illegible] M[illegible]
[illegible]

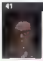
M16前～M21前・フォートモーナス

36 ウィリアム・ガンチ



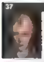
階級 [illegible] | S型デバイス
適性[illegible] | Assault | 攻撃タイプ [illegible]
スカウト可能時期 場所 M[illegible]
[illegible]

41 テッド・マイルス



階級 [illegible] | S型デバイス
適性ショップ | Mechanic | 攻撃タイプ [illegible]
スカウト可能時期 場所 M16前 M21前 [illegible]
[illegible]

37 ブレンダ・ウィンソン



階級 [illegible] | S型デバイス
適性[illegible] | 攻撃タイプ [illegible]
スカウト可能時期 場所 M16前 M[illegible]
[illegible]

42 キャンアス・ハート



階級 [illegible] | S型デバイス
適性[illegible] | 攻撃タイプ [illegible]
スカウト可能時期 場所 M[illegible]
[illegible]

38 エラ・フライリー



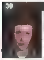
階級 [illegible] | S型デバイス
適性[illegible] | 攻撃タイプ [illegible]
[illegible]カウト可能時期 場所 M[illegible]
[illegible]

43 オリーヴ・フォレスト



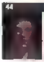
階級 [illegible] | S型デバイス
適性[illegible] | 攻撃タイプ [illegible]
[illegible]カウト可能時期 場所 [illegible]
[illegible]

39 シンディー・フランク



階級 [illegible] | S型デバイス
適性[illegible] | 攻撃タイプ [illegible]
[illegible]カウト可能時期 場所 M[illegible]
[illegible]

44 アンディ・エリクソン



階級 [illegible] | S型デバイス
適性[illegible] | 攻撃タイプ [illegible]
[illegible]カウト可能時期 場所 [illegible]
[illegible]

40 ディーン・クルーハー



階級 [illegible] | S型デバイス
適性ショップ | Launcher | 攻撃タイプ [illegible]
スカウト可能時期［場所］ M16前 M[illegible]
[illegible]

45 バート・ヒーハン



階級 [illegible] | S型デバイス
適性ショップ [illegible] | 攻撃タイプ [illegible]
スカウト可能時期 場所 M16前～M21前 [illegible]トモーナス［場所］
[illegible]

46 リネット・ウィンタース



階級	少尉	S型デバイス	—
適性ショップ	[illegible]	攻撃タイプ	[illegible]
スカウト可能時期	場所	M16前～M21前・フォートモーナス「宿舎」	

[illegible]

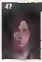
48 ミュリエル・フェイ



階級	[illegible]	S型デバイス	[illegible]
適性ショップ	[illegible]	攻撃タイプ	[illegible]
スカウト可能時期	場所	[illegible]	

[illegible]

47 エリック・ヘンキンス



階級	[illegible]	S型デバイス	[illegible]
適性ショップ	Striker	攻撃タイプ	[illegible]
スカウト可能時期	場所	M16前～M21前・フォートモーナス「食堂」	

[illegible]な精神に強靭な肉体。戦闘時においても冷静沈着でその判断力は称賛に値する

49 エズラ・クリーブラント



階級	[illegible]	S型デバイス	[illegible]
適性ショップ	[illegible]	攻撃タイプ	[illegible]
スカウト可能時期	場所	[illegible]	

[illegible]

M17後・フォートモーナス

50 オリバー・ハスティル



階級	准尉	S型デバイス	[illegible]
適性ショップ	[illegible]	攻撃タイプ	[illegible]
スカウト可能時期	場所	M17後・フォートモーナス [illegible]	

[illegible]

57 ハロルド・ラオ



階級	[illegible]	S型デバイス	[illegible]
適性ショップ	[illegible]	攻撃タイプ	[illegible]
スカウト可能時期	場所	M17後・フォートモーナス [illegible]	

[illegible]

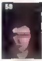
51 ヴィンセント・コール



階級	[illegible]	S型デバイス	[illegible]
適性ショップ	[illegible]	攻撃タイプ	[illegible]
スカウト可能時期	場所	M17後・フォートモーナス [illegible]	

[illegible]

58 リサ・ジョンストン



階級	中尉	S型デバイス	[illegible]
適性ショップ	Gunner	攻撃タイプ	[illegible]
スカウト可能時期	場所	M17後・フォートモーナス [illegible]	

[illegible]

52 セシリー・チャン



階級	少尉	S型デバイス	[illegible]
適性ショップ	Launcher	攻撃タイプ	目標最優先型
スカウト可能時期	場所	M17後・フォートモーナス「食堂」	

[illegible]

59 エクハート・スミソン



階級	[illegible]	S型デバイス	[illegible]
適性ショップ	[illegible]	攻撃タイプ	[illegible]
スカウト可能時期	場所	M17後・フォートモーナス [illegible]	

[illegible]

53 ボリス・ハンプトン



階級	[illegible]	S型デバイス	[illegible]
適性ショップ	[illegible]	攻撃タイプ	[illegible]
スカウト可能時期	場所	M17後・フォートモーナス [illegible]	

[illegible]

60 ルーカス・ハンター



階級	中尉	S型デバイス	[illegible]
適性ショップ	Striker	攻撃タイプ	[illegible]
スカウト可能時期	場所	M17後・フォートモーナス「食堂」	

[illegible]

54 ノア・ミルバンク



階級	中尉	S型デバイス	—
適性ショップ	Mechanic	攻撃タイプ	目標最優先型
スカウト可能時期	場所	M17後・フォートモーナス「食堂」	

自由奔放で陽気。何をするにもマイペース。愛嬌のある性格は皆の人気者

61 メアリー・ルイス



階級	[illegible]	S型デバイス	[illegible]
適性ショップ	Jammer	攻撃タイプ	[illegible]
スカウト可能時期	場所	M17後・フォートモーナス [illegible]	

[illegible]なパイロット。[illegible]

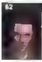
55 ガイ・クロトフェルター



階級	中尉	S型デバイス	[illegible]
適性ショップ	Mechanic	攻撃タイプ	[illegible]
スカウト可能時期	場所	M17後・フォートモーナス「食堂」	

[illegible]

62 ハーマン・ハイス



階級	[illegible]	S型デバイス	[illegible]
適性ショップ	[illegible]	攻撃タイプ	[illegible]
スカウト可能時期	場所	M17後・フォートモーナス	

[illegible]

56 サイモン・ハーディング

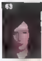


階級	[illegible]	S型デバイス	[illegible]
適性ショップ	[illegible]	攻撃タイプ	[illegible]
スカウト可能時期	場所	M17後・フォートモーナス [illegible]	

[illegible]

M20後・フォートモーナス

63 ジュリア・バレット



階級	[illegible]	S型デバイス	[illegible]
適性ショップ	Assault	攻撃タイプ	味方最優先
スカウト可能時期	場所	M20後・フォートモーナス「食堂」	

生まれはフリーダム。幼いときの戦争で家を奪われその後[illegible]

65 ウォルト・コーエン



階級	[illegible]	S型デバイス	[illegible]
適性ショップ	Launcher	攻撃タイプ	目標最優先型
スカウト可能時期	場所	M20後・フォートモーナス [illegible]	

[illegible]

64 ジェイル・エリオット



階級	[illegible]	S型デバイス	[illegible]
適性ショップ	[illegible]	攻撃タイプ	[illegible]
スカウト可能時期	場所	M20後・フォートモーナス [illegible]	

[illegible]

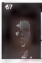
66 ジャスティン・デレック



階級	[illegible]	S型デバイス	[illegible]
適性ショップ	[illegible]	攻撃タイプ	[illegible]
スカウト可能時期	場所	M20後・フォートモーナス [illegible]	

[illegible]

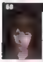
67 マシュー・ゴーインズ



階級	[illegible]	S型デバイス	
適性ジョブ	Mechanic	攻撃タイプ	白兵重視型
スカウト可能時期	場所	M20後	フォートモーナス［シミュレータ］

[illegible]

68 ルーシー・ベネット



階級	中尉	S型デバイス	
適性ジョブ	[illegible]	攻撃タイプ	[illegible]
スカウト可能時期	場所	M20後	フォートモーナス［食堂］

[illegible]

69 ドナ・ヒーディー



階級	少尉	S型デバイス	
適性ジョブ	[illegible]	攻撃タイプ	情報型
スカウト可能時期	場所	M20後	フォートモーナス［食堂］

[illegible]

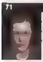
70 アレックス・ジョカート



階級	少尉	S型デバイス	
適性ジョブ	Gunner	攻撃タイプ	射撃重視型
スカウト可能時期	場所	M20後	フォートモーナス［食堂］

[illegible]

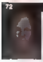
71 カルヴィン・マイヤ



階級	[illegible]	S型デバイス	
適性ジョブ	[illegible]	攻撃タイプ	[illegible]
スカウト可能時期	場所	M20後	[illegible]

冒険家一族。自身のルーツを取り戻し、打倒OCCに燃える

72 ジョシュア・マッキー



階級	[illegible]	S型デバイス	
適性ジョブ	[illegible]	攻撃タイプ	[illegible]
スカウト可能時期	場所	M20後	[illegible]

[illegible]

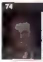
73 ニール・ロイスター



階級	[illegible]	S型デバイス	
適性ジョブ	Striker	攻撃タイプ	[illegible]
スカウト可能時期	場所	M20後	フォートモーナス［シミュレータ］

[illegible]

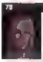
74 ピーター・[illegible]



階級	[illegible]	S型デバイス	
適性ジョブ	[illegible]	攻撃タイプ	[illegible]
スカウト可能時期	場所	M20後	[illegible]

[illegible]

75 ジル・アントリュース



階級	[illegible]	S型デバイス	
適性ジョブ	[illegible]	攻撃タイプ	情報型
スカウト可能時期	場所	M20後	フォートモーナス［[illegible]］

[illegible]

76 クロード・ハートレー



階級	准尉	S型デバイス	
適性ジョブ	Jammer	攻撃タイプ	[illegible]
スカウト可能時期	場所	M20後	フォートモーナス

[illegible]

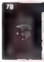
77 スタンレー・マーフィ



階級	[illegible]	S型デバイス	
適性ジョブ	[illegible]	攻撃タイプ	情報型
スカウト可能時期	場所	M20後	[illegible]

[illegible]

78 ドゥエイン・フィッシャー



階級	[illegible]	S型デバイス	
適性ジョブ	Jammer	攻撃タイプ	味方重視型
スカウト可能時期	場所	M20後	フォートモーナス［格納］

[illegible]

M22前・特殊放射線研究所

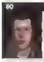
79 レイラ・ロバーツ



階級	[illegible]	S型デバイス	
適性ジョブ	[illegible]	攻撃タイプ	[illegible]
スカウト可能時期	場所	M22前	特殊放射線研究所［[illegible]］

[illegible]

80 マイケル・ヤン



階級	[illegible]	S型デバイス	
適性ジョブ	[illegible]	攻撃タイプ	[illegible]
スカウト可能時期	場所	M22前	特殊放射線研究所［食堂］

[illegible]

81 ルイス・ハルカス



階級	[illegible]	S型デバイス	
適性ジョブ	Mechanic	攻撃タイプ	[illegible]
スカウト可能時期	場所	M22前	特殊放射線研究所［食堂］

[illegible]

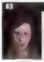
82 ヘンリー・ヘイン



階級	[illegible]	S型デバイス	
適性ジョブ	[illegible]	攻撃タイプ	[illegible]
スカウト可能時期	場所	M22前	特殊放射線研究所［食堂］

[illegible]

83 ナタリー・ウァレス



階級	[illegible]	S型デバイス	
適性ジョブ	Jammer	攻撃タイプ	[illegible]
スカウト可能時期	場所	M22前	特殊放射線研究所

[illegible]

Event

イベント

小隊イベント

一定の条件を見たすパイロットを集めて小隊を構成することで、小隊イベントが発生し、RPを入手できる。小隊イベントが発生するメンバーの組み合わせは厳密に規定されていて、右に挙げるパイロットの中からメンバーをスカウトして、小隊を編成しなければならない。外見や特徴から、設定まで、その条件はバリエーションに富んでいる。小隊編成の条件には、2軍のメンバーは含まれないので、パイロットを多く集めて入れ替えれば、複数の小隊イベントを発生させることも可能だ。



[illegible]

男だけ小隊

[illegible]

女だけ小隊

+2RP

[illegible]

メガネ小隊

+2RP

[illegible] メガネのパイロット自体が数少ないので、編成の難易度ははね上 [illegible]

20		41	
23		5	
32	ヘティー・ス ザ	63	ボリス・ハンプトン
35		57	

トラブルメーカー小隊

+2RP

[illegible] ちを率いて出撃した場合も、その報酬は[illegible]できないという。報酬は2RP。

02		31	
10	ロ・フ・キ メル	41	テ ト・マイル
11		42	
12		54	
1		55	
18		57	
19		67	
20			

特選小隊

+2RP

[illegible]

12		32	
13	セ ル ヘルナ ト	41	
14		54	
6		57	
20		60	
22		74	
23		75	
24		78	
31			

ヒゲ小隊

+2RP

[illegible] する小隊である [illegible] 2RPなど [illegible] 4RPを獲得 [illegible]

02		27	
12	ノエシアス・バンクロフト	28	
13		31	
15		34	
16	カール・ギブソン	60	オリバ ・バスティ
18	ロバート・タグラス	66	ガイ・クロトフ ルタ
20		60	
22		74	
24		78	

エース小隊

+2RP　バトルシミュレータ20

[illegible] WAP [illegible] ある。パイロットのプロフィールに [illegible] 報酬は2RP [illegible]

10		32		67	
11	リノー・フォー	34	トマス ナーバー	68	ル ・ヘネット
12		39		72	
13	セ ル・ヘルナ ト	44		73	
14		46		75	
15		47		77	
16	カール・ギブソン	48	ミュ エル・フ イ	79	レイラ・
24		53		80	
26	ロヒ ・ガウナ	57	ハロルト・ラオ	81	
27		59		82	
28		60		83	
29		66			

FRONT MISSION 5 Data Bank

3rdの改造システムからさらに進化して、本作ではツリー状に分岐する改造が可能になった。兵器の[illegible]HP重視や出力重視、武器なしで軽量型や威力型のように、目的に合ったセットアップを突き詰められる

WAP

ある程度シナリオを進めると、パーツの改造ができるようになる。改造は基本的に12段階までランクアップできるが、全ランクのデータは膨大になってしまうため、最低ランクと最高ランクだけを表記している。一部のパーツは、セットボーナス（SB）というパーツスキルを持っており、同じ系統のパーツでセットアップすると、性能値にボーナスが付与される。

凡例

- グループ：機種系統（グループ）と改造分岐
  - ●グループ名
  - ●メーカー＝生産メーカー名
  - ●TYPE [illegible] WAP [illegible]
  - ●グループに含まれる機種と改造分岐。各機種は「●機種名（最低ランク～最高ランク）」で表記。改造分岐ツリーの数字は、分岐が可能なランクを示す
- Rank：パーツごとに、最低ランク（上）と最高ランク（下）の数値を表記
- 価格：各パーツの価格。購入、売却とも同額
- Body出力：Bodyに設定されている出力
- 総重量：機体一式のパーツ合計重量。個別パーツの場合は、そのパーツの重量
- 総DF：機体一式のパーツ防御力合計。個別パーツの場合は、そのパーツの防御力
- 総HP：機体一式のパーツHP合計。個別パーツの場合は、そのパーツのHP
- 回避率補正：機体の回避性能
  - ●[illegible] ●Legs [illegible]
- 命中補正：Armの射撃命中補正
- 移動力：Legsの最大移動可能距離

グループ	ゲーム中の名称 / 日本語名	Rank	価格 Body	価格 Arm	価格 Legs	Body出力	総重量	総DF	総HP	回避率補正 Body	回避率補正 Legs	命中率補正	移動力
Dasler Claw / メーカー：[illegible]メタル / TYPE：Arm	Dasler Claw 0 ※1	[illegible]											
●Dasler Claw 0（6～6）	ダスラークロウ0	[illegible]											
●Zenith RV2（6～12）	Zenith RV2 ※2	[illegible]											
●[illegible]	ゼニスレブ2	[illegible]											
	Dasler Claw	[illegible]											
	[illegible]	[illegible]											
Coga R2 / メーカー：[illegible] / TYPE：[illegible]	[illegible]	1											
●[illegible]	[illegible] R2	2											
●[illegible]	[illegible]	[illegible]											
●Coga R2Mk II（2～12）	[illegible]	1											
	[illegible] R2Mk	[illegible]											
	コーガR2Mk II	1											
Grille Sechs / メーカー：シュネッケ / TYPE：WAP	Grille Sechs	1	110	50	40	584	416	48	[illegible]	4	[illegible]	[illegible]	[illegible]
●Grille Sechs（1～12）	グリレゼクス	12	7920	3540	2390	2316	1516	64	[illegible]	4	[illegible]	[illegible]	[illegible]
4 ●Grille Sechs D（5～12）	Grille Sechs D	5	790	350	240	880	664	52	[illegible]	4	[illegible]	[illegible]	[illegible]
●[illegible]	グリレゼクスD	12	7920	3540	2390	2307	1472	54	[illegible]	4	[illegible]	24	[illegible]
	Grille Sechs H	9	3960	1770	1200	1486	1543	112	[illegible]	[illegible]	[illegible]	20	[illegible]
	[illegible]	[illegible]											
Luftrauber / メーカー：[illegible] / TYPE：WAP（※5）	[illegible]	[illegible]											
●Luftrauber（1～12）	Luftpanger	5	1110	250	440	1207	750	132	1899	4	26	4	7
4 ●[illegible]	ルフトパンガ	12	11150	2470	4390	2647	1637	136	5556	4	26	8	9
●[illegible]	[illegible]	[illegible]											
Wisk / メーカー：センダー / TYPE：WAP	Wisk	1	60	20	50	440	310	24	640	4	24	8	5
●Wisk（1～12）	ウィスク	12	4460	1310	3850	1720	1203	24	5416	4	24	8	6
●Wisk II（2～12）	Wisk II	2	140	40	120	507	355	48	1024	4	24	8	5
5 ●Wisk II SP（5～12）	ウィスクII	12	4460	1310	3850	1644	1365	60	5856	4	26	4	7
	Wisk SP	5	450	130	380	810	608	96	1942	8	26	8	5
	ウィスクIISP	12	4460	1310	3850	198	1554	108	6344	8	26	8	6
Desmatz / メーカー：トロー / TYPE：WAP	[illegible]	[illegible]											
●Desmatz（1）	デスマッツ	[illegible]											
1 ●Desmatz N（2～12）	[illegible] N	[illegible]											
4 ●Deathmantis（5～8）	デスマッツN	12	9690	1390	5080	2575	1414	76	4784	8	42	12	6
●[illegible]	Deathmantis	5	960	140	510	1114	787	136	1747	12	42	12	5
●Desmatz M（9～12）	デスマンティス	8	3230	470	1700	1651	1259	140	2864	12	42	16	7
1 ●Desmatz SH（2～4）	[illegible] DD	[illegible]	4850	[illegible]	[illegible]	[illegible]							
●[illegible]	デスマンティスDD	12	9690	1390	5080	2575	2309	212	4988	18	42	16	7
●Arcione [illegible]	Desmatz M	9	4850	700	2540	1651	1235	76	3191	8	42	12	6
●Arcione [illegible]（8～12）	[illegible] M	[illegible]											
	[illegible]	[illegible]											
	デスマッツSH	4	640	100	340	992	550	100	1259	8	42	12	5
Crustace[illegible] / メーカー：バザルト / TYPE：WAP	Arcione	[illegible]											
●Crustace[illegible]（1～12）	アルシオーネ	8	3230	470	1700	1666	978	84	2421	8	44	16	6
4 ●[illegible]	[illegible]	[illegible]	4850										
6 ●Carapace（5～12）	アルシオーネS	12	9690	1390	5080	2590	1270	84	4009	8	44	16	6
	Arcione [illegible]	[illegible]	4850										
	アルシオーネL	12	9690	1390	5080	2590	1322	84	4221	8	44	16	6

グループ	ゲーム中の名称 日本語名	Rank	Body	Arm	Legs	Body 出力	総重量	総DF	総HP	Body	Legs	命中率補正	移動力
[illegible] メーカー [illegible] TYPE [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Zenith メーカー [illegible] TYPE [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Zenith Gler Custom メーカー [illegible] TYPE [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Scintilla メーカー [illegible] TYPE [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Schakal メーカー [illegible] TYPE [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Giza メーカー [illegible] TYPE [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Walrus メーカー [illegible] TYPE [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Kyojun メーカー [illegible] TYPE [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Terrorwolf メーカー [illegible] TYPE [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

グループ	ゲーム中の名称 日本語名	Rank	価格 Body	価格 Arm	価格 Legs	Body出力	[illegible]	耐DF	耐HP	照準率補正 Body	照準率補正 Legs	命中率補正	移動力
Enyo メーカー 播昌重工 TYPE WAP •Enyo 1〜12	Enyo	1	70	20	30	506	286	36	74	[illegible]	[illegible]	[illegible]	4
	炎陽	12	5390	1160	2160	1974	1107	36	4784	26	4	16	4
	[illegible]												
	炎陽 軽量型	12	5390	1160	2160	1974	944	36	4253	26	4	16	4
	[illegible]												
Gust メーカー ディアブルアビオニクス TYPE WAP	Gust	1	60	30	60	412	280	48	888	0	12	0	[illegible]
	ガスト	12	4820	1620	3160	1610	780	48	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]												
Eidos メーカー [illegible] TYPE WAP	エイドス	12	5060	1470	2470	1832	[illegible]	72	5141	20	4	8	[illegible]
	Eidos A	2	170	50	80	541	[illegible]	96	965	20	4	8	[illegible]
	[illegible]												
Frost メーカー [illegible] TYPE WAP	[illegible]												
Recson メーカー ディアブルアビオニクス TYPE WAP	Recson	1	70	[illegible]									
	[illegible]												
Grapple メーカー [illegible] TYPE WAP	Grapple	[illegible]											
	[illegible]												
Numsekar メーカー [illegible] TYPE WAP	Numsekar	1	70	20	50	328	224	80	929	0	16	1	[illegible]
	[illegible]												
Vaje メーカー [illegible] TYPE Body 中11	Vaje	1	80			530	206	20	400	0			
	Vaje AP	5	580			785	347	74	[illegible]				
	[illegible]												

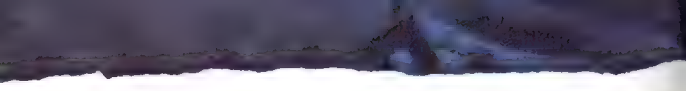
グループ	ゲーム中の名称 日本語名	Rank	価格 Body	価格 Arm	価格 Legs	Body 出力	総重量	総DF	総HP	回避率補正 Body	回避率補正 Legs	命中率補正	移動力
Cheyenne メーカー フレイマン TYPE WAP	Cheyenne	1	80	20	30	504	288	48	745	-24	0	16	4
	シャイアン	12	5460	1240	1930	1968	1111	48	4784	24	0	16	4
●Cheyenne 1～12	Cheyenne F	2	160	40	60	581	329	72	908	24	0	16	4
[illegible]	シャイアンF	12	5460	1240	1930	2184	1349	104	5173	24	0	12	5
[illegible]	Cheyenne TX	5	640	130	190	875	498	80	1569	16	0	-12	4
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	4
Bauers メーカー ホープライズ TYPE [illegible]	Bauers	1		—	40		78	8	264	—	4	—	[illegible]
	バウワース	12	—	—	2820		303	8	1710	—	4		[illegible]
●Bauers [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Vyrov メーカー ドミトーリ公社 TYPE WAP	Vyrov ヴィーザラ	1	150	50	70	635	490	160	1025	0	32	8	[illegible]
●[illegible]		12	11310	3460	5310	2474	1905	192	2718	0	32	12	6

[illegible] B レクノスと同タイプ
※12 サバイバルシミュレーターでのみRank 13に改造可能

WAPパーツスキル WAP Parts Skill

ゲーム中の名称	パーツスキル
[illegible]	Arm [illegible]
[illegible]	Arm Rank 9 属性防御貫通
[illegible]	Arm Rank 10～ 格闘クリティカル30%
[illegible]	Legs Rank 4～6 移動力+1 Rank 7 移動力+1／鎖スクエア通行 Rank 8 [illegible] 可
[illegible]	Legs [illegible] 移動力 [illegible] Rank 8 移動 [illegible]
[illegible]	Legs Rank 2 移動 [illegible]
[illegible]	Legs [illegible]
[illegible]	Body [illegible] Legs [illegible]
[illegible] Sachs H	Body 属性防御貫通 Arm 属性防御貫通 Legs 鎖スクエア通行可／[illegible]
[illegible]	Legs [illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	Body 属性防御氷熱 Arm 属性防御氷熱 Legs Rank 5 移動力+1 属性防御氷熱 Rank 6～ 移動力+2 属性防御氷熱
[illegible]	Legs [illegible]
[illegible]	Legs [illegible]
[illegible]	Legs [illegible]
[illegible] N	Legs Rank 6～ 移動力+1
[illegible]	[illegible]
Deatrimante DD	Legs 移動力+2
[illegible]	[illegible]
[illegible] 3H	Legs 属性防御衝撃
[illegible]	[illegible] 属性防御衝撃 移動 [illegible]
[illegible] S	Legs 属性防御衝撃 移動力+1
[illegible]	[illegible]
Crustacia	Legs Rank 3～5 移動力+1 Rank 6 移動力+2 Rank 7 移動 [illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible] 移動力+1 Rank 8 移動力+2
[illegible]	Body [illegible] 6～ 移動力+1

ゲーム中の名称	パーツスキル
Zenith [illegible]	Body [illegible] Legs [illegible] 移動力+1 Rank 8～ 移動力+2
Zenith RV	Body [illegible]
Zenith [illegible]	Body Rank 4～5 SB [illegible]
Schnill [illegible]	Legs [illegible]
Schnill [illegible] W	Legs [illegible]
[illegible]	Body 属性防御衝撃 Rank 3～6 SB最大HP+5% Rank 7～ SB [illegible] Legs [illegible] Rank [illegible] 移動力+2 Rank 8 移動 [illegible]
Blackknight	Body 属性防御衝撃 SB最大HP+5% [illegible] 移動力+1 Rank 8～ 移動力+ [illegible]
[illegible]	Legs [illegible]
[illegible]	Legs [illegible]
[illegible] B	Body 属性防御貫通 [illegible]
[illegible]	Body 属性防御貫通 [illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
Giza 2	Body 属性防御貫通 Rank 3～6 SB最大HP+5% [illegible]
Bas A	Body 属性防御貫通 Rank 3～6 SB最大HP+5% [illegible]
[illegible]	Body 属性防御貫通 [illegible] Legs Rank 6～ 移動力+1
[illegible]	Legs [illegible] 可 Rank 8 移動力+2／鎖スクエア通 [illegible]
[illegible] W	[illegible]
Strile	Body 属性防御貫通 Rank 3～6 SB最大HP+5% [illegible]
Strile2	Body 属性防御貫通 Rank 5～12 SB最大HP+5% Legs Rank [illegible]
[illegible]	Legs [illegible]
[illegible]	Legs [illegible]
[illegible] A	Body 属性防御貫通 [illegible] SB最大HP+10% Legs Rank 3～ 移動 [illegible]
[illegible] B	Body 属性防御貫通 [illegible] 移動力+1
Enyo	Legs Rank 7 鎖スクエア通行可



ゲーム中の名称	パーツスキル
[illegible]	[illegible]
Enyo 2	Body 属性防御炎熱 Legs Rank 7～ 移動[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	Legs [illegible] 移動[illegible] Rank 移動力+[illegible] [illegible] Rank 移動[illegible] [illegible]通行可
[illegible]	[illegible] Legs [illegible] 移動[illegible] Rank 移動[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible] システムダウン無効 Legs Rank 4～6 移動力+[illegible] Rank 7 移動[illegible] Rank 移動力+3
[illegible]	[illegible]
[illegible]	Legs [illegible] 移動[illegible] Rank 移動[illegible]
[illegible]	Body [illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible] Rank 4～6 移動力+[illegible] Rank 移動[illegible] 前スクエア通[illegible] Rank [illegible] 移動[illegible]
[illegible]	[illegible] 移動[illegible]
[illegible]	[illegible] 移動[illegible] Rank 移動[illegible]+2
[illegible]	[illegible] 移動[illegible]
[illegible]	[illegible] Rank 移動[illegible]
[illegible]	Legs Rank [illegible]
[illegible]	Legs Rank [illegible] 移動[illegible]
[illegible]	Body 属性防御貫通 [illegible] 属性防御貫通 Legs 属性防御貫通
[illegible]	Body Rank [illegible] SB開[illegible] HP+5 Legs Rank 4～6 移動力+[illegible] 移動[illegible] [illegible]スクエア通行可
[illegible]	Body Rank [illegible] Legs Rank 3 移動[illegible] Rank 4～7 移動力+2 Rank 8～ 移動力+3

ゲーム中の名称	パーツスキル
Grapple ES	Body Rank [illegible] SB[illegible] +8 Rank [illegible] SB[illegible] Legs [illegible] 移動[illegible] Rank [illegible] 移動[illegible] 移動[illegible]
[illegible]	[illegible] 移動[illegible]
Grapple EX	Legs [illegible] 移動[illegible] 移動力+[illegible] Rank 8 移動力+[illegible]
Grapple X	Body Rank [illegible] SB防御力+8 Legs Rank [illegible] 移動[illegible] 移動[illegible]
Grapple X[illegible]	[illegible] 移動[illegible]
[illegible]	[illegible] Rank [illegible] 移動[illegible]
[illegible]	[illegible] 属性防御衝撃 [illegible] 属性防御衝撃 Legs Rank [illegible] 属性防御衝撃 Rank 4～6 属性防御衝撃 移動力+[illegible] Rank 7 属性防御衝撃 移動力+2 [illegible] 移動[illegible]
[illegible]	[illegible] 移動[illegible] Rank 7 移動[illegible] Rank 8 移動[illegible]
[illegible]	[illegible] 移動[illegible] Rank [illegible] 移動[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible] Legs Rank 移動[illegible]
[illegible]	Legs Rank [illegible] 移動[illegible] Rank 移動[illegible]
[illegible]	Legs Rank [illegible] 移動[illegible] Rank 移動[illegible] Rank 移動[illegible]
[illegible]	[illegible] 属性[illegible] 移動[illegible] Rank [illegible] 属性[illegible] 移動[illegible]
[illegible]	[illegible] Rank 移動[illegible] Rank 4～6 移動力+2 Rank 移動力+2 前スクエア通行可 Rank 8 移動[illegible]

Other Arms

その他の兵器

プレイヤーユニットとなるWAP以外の兵器をまとめて紹介する。シリーズの他作品と同じように、航空機や砲台が登場するが、艦艇は存在しない。大型機動兵器はミッションやバトルシミュレーターの中ボス的役割で登場している。T1 ブルータルウルフはバトルシミュレーターと本編のボス

凡例

TYPE 兵器の種類
- WAP―[illegible]
- [illegible]WAP[illegible]機動兵器
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]

[illegible] その兵器が登場するミッション [illegible] BSはバトルシミュレーターを表す

ゲーム中の名称	日本語名	TYPE	登場ミッション	
			直撃	範囲
[illegible]	[illegible]	[illegible]		
[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible] BS20
[illegible]	[illegible]	[illegible]		
[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]		25
[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]
[illegible] M1	[illegible] M[illegible]	[illegible]		[illegible] BS[illegible] BS[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]		
[illegible]	[illegible]mm[illegible]	[illegible]		[illegible]
[illegible]	200mm[illegible]	[illegible]	[illegible] 15B	4B
[illegible]	[illegible]	軍施設	12A 12B	
[illegible]	[illegible]	軍施設	—	13A 13B
[illegible] Grenade Launcher	GR[illegible]	軍施設		[illegible]
[illegible]	[illegible]	軍施設		[illegible] 4B
[illegible]	[illegible]	軍施設	[illegible]	
Railed Machine Gun L02	[illegible]ル機銃L02	軍施設	—	21
[illegible] Container	[illegible]	軍施設		20

Weapon

武器

[illegible]造が可能だ　改造するタイミングによって　軽量型または威力型といった戦闘スタイルに合った武器に分岐させることができる　ただし軽量型を選択してしまうと　それ以上ランクアップができない系統もあるので注意が必要だ　バックパックの種類は機能ごとに1種類ずつと少なくなっているが　機能を複合化させることでカバーしている

[illegible]

- **グループ**　武器系統（グループ）と改造分岐
  - ● [illegible]
  - ● [illegible]
  - ● TYPE [illegible]
    - [illegible]　　MS＝[illegible]
    - [illegible]　　RO [illegible]
    - [illegible]　　RF [illegible]
    - [illegible]　　RK [illegible]
    - MG [illegible]　　S＝[illegible]
  - ● [illegible]
- **Rank**　Rank　武器ごとに　最低ランク（上）と最高ランク（下）の性能を表記
- **価格**　武器の価格（購入　売却とも同額）
- **重量**　[illegible]
- **攻撃力**　基本攻撃力（攻撃力×攻撃回数＋爆風の追加ダメージ）で表記
- **消費AP**　その武器を使用するのに必要なAP
- **命中率**　攻撃が基本命中率（最高命中率　最低命中率）で表記　基本的に距離が開くほど命中率が低下する
- **使用回数**　射撃武器の装弾数（　は装弾数に制限がないものを示す）
- **攻撃範囲**　グレネード　ロケットの爆風（着弾）がおよぶ範囲
- **射程**　攻撃可能距離（最短　最長）で表記
- **ダメージ緩和率**　緩和できるダメージの割合（シールドのみ）
- **最大緩和値**　緩和できるダメージの最大値（シールドのみ）
- **パーツスキル**　武器に備わっているスキル（Rank の記載がないものは　全ランクに付帯している）
- **能力**　バックパックの性能
  - ●ステータス障害
    - A＝攻撃不可　　S＝システムダウン
    - M＝移動回避不可　　L＝リンク離脱
    - [illegible]

腕専用武器 Grip Weapon

グループ	ゲーム中の名称 日本語名	Rank	価格	重量	攻撃力	消費AP	命中率	使用回数	攻撃範囲	射程	パーツスキル
Be メーカー [illegible] TYPE [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Gnautz メーカー [illegible] TYPE [illegible]	Gnautz [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Burgiba メーカー　レオノーラエンタープライズ TYPE　BZ	Burgiba	1	120	145	112×1＋75	6	43-31		2		
	ブルギバ	12	8820	569	235×1＋197	6	43-28		2	3-8	
	Burgiba 2	5	860	273	162×1＋99	6	51-33		2	3-8	
Boa メーカー [illegible] TYPE [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Banish メーカー　[illegible] TYPE　BZ	Banish	1	50	82	64×1＋43	6	49-38		2	3-6	
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]	[illegible]	
	Banish CH	5	340	155	83×1＋56	8	61-47		2	3-[illegible]	
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	6	[illegible]		[illegible]	[illegible]	
●[illegible] 4～11 ●Banish CH 6～12	Banish 3	2	100	85	68×1＋43	6	62-44		2	2-8	射程[illegible]
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	6	[illegible]		[illegible]	[illegible]	
Grom メーカー　トミトーク公社 TYPE　BZ	Grom	1	70	122	88×1＋59	6	46-33		2	3-7	
	グロム	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]	[illegible]	
	Grom [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]	[illegible]	[illegible]

グループ	ゲーム中の名称 日本語名	Rank	価格	重量	攻撃力	消費AP	命中率	使用回数	攻撃範囲	射程	パーツスキル
Warmer メーカー [illegible] TYPE F[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
HotRiver メーカー ジェイトメタルーライマン TYPE FL	HotRiver ホットリバー	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	2	Rank 2～4 JOB経験値取得＋10% Rank 5 JOB経験値取得＋20%
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	2	動作制限無効
HeatRat メーカー ジェイトメタルーライマン TYPE [illegible] ●HeatRat S 5～12) ●HeatRat EX [illegible]	HeatRat E[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
FireAnt メーカー ファイアバレー TYPE [illegible]	FireA[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Bone Buster メーカー [illegible] TYPE KN	Bone Buster EM	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Soul Buster メーカー [illegible] TYPE KN ●Soul Buster [illegible] ●Soul Buster SD 5～12	Soul Buster	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	ソウルバスターSD	12	3390	98	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	Soul Buster X	2	100	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Obi Nail メーカー [illegible] TYPE KN	Obi Na[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	Obi Fang	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	ダブルブレード	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Iron Lump メーカー [illegible] TYPE KN	Iron Lump	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Grave メーカー センダー TYPE MG	Grave グレイブ	1	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Artassault メーカー トロー TYPE MG	Artassa[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

グループ	ゲーム中の名称 日本語名	Rank	価格	重量	攻撃力	消費AP	命中率	使用回数	攻撃範囲	射程	パーツスキル
Chronik メーカー [illegible] TYPE MG [illegible]	Chronik	3	60	58	13 [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Fujan メーカー [illegible] TYPE MG中5	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
22sn Leosocial メーカー レオ[illegible] TYPE MG	22sn Leosocial	1	50	48	12×9	4	60-63		—	1-4	Rank 2～4 [illegible]
Leostan メーカー：レオノーラエンタープライズ TYPE MG中5	レオスタン	12	4310	436	18×19	6	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	Leostun D	2	130	130	8×20	6	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Raptor メーカー [illegible] TYPE MG	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	4	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
FV-24 メーカー [illegible] TYPE MG[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Uhlan メーカー [illegible] TYPE M[illegible]	Uhlan	1	70	120	8×20	6	54	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Butcher メーカー [illegible] TYPE M[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Glaux メーカー [illegible] TYPE [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Cemetery メーカー [illegible] TYPE MG	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Press Needle メーカー シュネッケ TYPE PB	プレスニードル	12	1650	78	141×1	1	88-88			—	
	Press Needle FM	3	90	37	64×1	1	88-88				[illegible]



グループ	ゲーム中の名称 日本語名	Rank	価格	重量	攻撃力	消費AP	命中率	使用回数	攻撃回数	射程	パーツスキル
Balue Tusk TYPE [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Heavy Pile TYPE [illegible]	Heavy [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Last Stake TYPE [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Ogon TYPE [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Keen Saber TYPE [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Crusader TYPE [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
F-1 Hand Rod TYPE [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Ibis TYPE [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Wince TYPE [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Stab TYPE [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

グループ	ゲーム中の名称 日本語名	Rank	価格	重量	攻撃力	消費AP	命中率	使用回数	攻撃範囲	制御	パーツスキル
Growl[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Firebird	Firebird	1	110	142	103×1	6	68-44	[illegible]	[illegible]	1.8	Rank 9～ [illegible]
IGUCH Type 5 / メーカー イグチ / TYPE RF	IGUCH Type 5	1	60	110	74×1	6	74-54	[illegible]	[illegible]	1.8	Rank 2～4 JOB経験値取得 [illegible]
	イグチ6式	12	4000	427	238×1	6	74-51	[illegible]	[illegible]	1.7	Rank 5～ JOB経験値取得
	IGUCH Type 502	2	100	128	83×1	6	74-54	[illegible]	[illegible]	1.8	動作制御無効
Gale	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Covet	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Kirishima 55 / メーカー 霧島重工	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Gimno	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Stala / TYPE SG	Stala	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Caterny / TYPE SG	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

肩専用武器 Shoulder Weapon

グループ	ゲーム中の名称 日本語名	Rank	価格	重量	攻撃力	消費AP	命中率	使用回数	攻撃範囲	制御	パーツスキル
Goldias / TYPE MS	Goldias	1	70	116	43×4	10	[illegible]	3	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Sunow[illegible] / TYPE M[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

グループ	ゲーム中の名称 日本語名	Rank	価格	重量	爆発力	消費AP	命中率	使用回数	攻撃範囲	射程	パーツスキル
Donkey メーカー [illegible] TYPE [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Pic 3 メーカー [illegible] TYPE [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Magicbox メーカー [illegible] TYPE [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
MGR メーカー [illegible] TYPE [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Lazy Horn メーカー [illegible] TYPE [illegible]	Lazy Horn [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
IGUCH Type 82 メーカー [illegible] TYPE [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Skua メーカー [illegible] TYPE [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Thunderbolt メーカー [illegible] TYPE [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Albatross メーカー [illegible] TYPE [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Eaglet メーカー [illegible] TYPE [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible] メーカー [illegible] TYPE [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

グループ	ゲーム中の名称 日本語名	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible] AP	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Galbados	Galbados	1	50	102	264×1						
メーカー ファイアバレー	ガルヴァトス	12	3850	395	635×1	28	[illegible]	4	3	8-10	
TYPE RK	Galbados 2	2	20	114	315×1	12	[illegible]	3	3	8-11	Rank 9~ [illegible]ロー
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		4			
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	44	1		1	3	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	1	[illegible]	[illegible]	[illegible]	8		1			

盾 Shield

グループ	ゲーム中の名称 日本語名	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	消費 AP	[illegible]	ダメージ[illegible]	最大[illegible]	パーツスキル
WS	WS	1	40	48	38×1	2	80-80	20	80	最大飽和値＋0 [illegible]
メーカー [illegible]ェイドメタル		12	2930	184	90×1	2	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
TYPE [illegible]	[illegible] AMS		[illegible]		[illegible]		[illegible]		[illegible]	[illegible]
●W[illegible]			[illegible]		[illegible]		[illegible]		[illegible]	
●[illegible] AMS [illegible]可	WS-100	2	90	88	39×1	2	80-80	25	80	Rank 2~4 ダ[illegible]／飽和[illegible]
●W[illegible]										Rank 5 最大飽和値＋34／ダメ[illegible]／飽和率＋5[illegible]
●W[illegible]200AMS[illegible]		[illegible]	2[illegible]	[illegible]5	70×1	2	80-80	30	217	Rank 6~ 最大飽和値＋34 [illegible]＋157／ダメ[illegible]／飽和率＋[illegible]
	WS-200AMS	5	290	89	50×1	2	80-80	25	80	ダメ[illegible]／飽和率＋5%、[illegible]
			[illegible]	[illegible]			[illegible]		[illegible]	
SN	SN	1	30	18	12×1	2	80-80	10	80	最大飽和値＋0[illegible]＋158
メーカー ヴァンダム		12	2000	60	23×1	2	80-80	10	[illegible]	
TYPE [illegible]	SN AMS		[illegible]	4	[illegible]		80-80		69	最大飽和[illegible]
●[illegible]			[illegible]				[illegible]		[illegible]	
●[illegible]	[illegible]		[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]		[illegible]	最大飽和値[illegible]
●[illegible]			[illegible]	[illegible]4	2[illegible]		80-80	10	229	
Light Shield	Light Shield	1	40	48	35×1	2	80-80	20	80	最大飽和値＋0~＋158
メーカー 霧島重工	ライトシールド	12	2930	184	90×1	2	80-80	20	[illegible]	
TYPE [illegible]	[illegible] AF		290	89	50		[illegible]			最大飽和[illegible]＋45 [illegible]
●[illegible]	[illegible]	12	[illegible]		90×1		[illegible]	[illegible]	225	
●Light Shield ARG (5~12)	Light Shield 2	5	290	90	50×1	2	80-80	30	110	Rank 5~8 最大飽和値＋30~＋74／ダメ[illegible]／飽和率＋[illegible]
●Light Shield 2 (5~12)	ライトシールド2	12	2930	238	90×1	2	80-80	35	208	Rank 9~ 最大飽和値＋74~＋128／ダメ[illegible]／飽和率＋1[illegible]
SP06	SP06	[illegible]	8[illegible]	[illegible]	56	[illegible]	80-80	50	[illegible]	最大飽和値[illegible]
メーカー ヴィーナスジャパン		12	5850	317	130×1	2	80-80	50	2[illegible]	
TYPE [illegible]	SP06 SD	5	58[illegible]	[illegible]			[illegible]	35		[illegible]
●SP06[illegible]		[illegible]	58[illegible]	[illegible]	3		[illegible]		[illegible]	[illegible]
●SP06[illegible]	SP06[illegible]	5	58[illegible]	155	[illegible]		[illegible]			最大飽和値＋[illegible]
●SP06[illegible]			585[illegible]	4[illegible]	[illegible]	[illegible]	80-80	50	2[illegible]	

バックパック Back Pack

ゲーム中の名称 日本語名	Rank	価格	重量	消費 AP	射程	能力
EMP	[illegible]					EMP命中率 [illegible]／[illegible]障害
EMP	[illegible]	[illegible]	144			属性防御 [illegible]
EMP Repair		[illegible]	148		[illegible]	リペア回復量 [illegible]／ステータス障害 [illegible]
M[illegible]	2	5390	344	6	0-4	リムーブ： Rank 5~7 A・M Rank 8~9 A・M・B、Rank 10~ A・M・B
Repair EMP	5	540	162	6	0-2	全リペア回復量 75~540、EMP命中率 78%~92%／ステータス障害 Rank 5 A・M Rank 6~ A・M・[illegible]
リペアEMP	12	5390	372	6	0-3	属性防御 Rank 5~7 貫通・衝撃、Rank 8 貫通・衝撃・炎熱
[illegible] Turbo	1	30	24	4	0-1	出力 16~82／アイテム数 4~6／アイテムサイズ Rank 1 S Rank 2~4 S・M Rank 5~ S・M
[illegible]	[illegible]	[illegible]		4	[illegible]	
Turbo	1	80	32	6	0-1	出力 48~180／アイテム数 2~6／アイテムサイズ Rank 1~4 S Rank 5~ S・M
[illegible]		[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
Repair	1	100	116	6	0-2	リペア回復量 0~2865／全リペア回復量 120~800／リストア回復量 14[illegible]
	1[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	リムーブ [illegible]
Repair [illegible]		[illegible]	[illegible]2	6	0-1	リペア回復量 140~2865／リストア回復量 185~1270
	1[illegible]	[illegible]	248	[illegible]		
Sen[illegible] EMP	1	[illegible]	88		0	センサー範囲 [illegible] EMP命中率 [illegible] ステータス障害 [illegible]
[illegible] EMP	1[illegible]	[illegible]	344		[illegible]	
Turbo	[illegible]	[illegible]	[illegible]			出力 [illegible]
[illegible]		3230	6[illegible]			

FRONT MISSION ONLINE
システム&ミッション解説

システム解説

[illegible]ワーク・タクティカル・ロー[illegible]イング[illegible]
「フロントミッション」のまったく[illegible]
[illegible]システムと、戦場で[illegible]の[illegible]

WAPのパイロットとしてオンラインの戦場に立つ

トラマティックシミュレーションRPGのストーリー性と戦術性はそのままに WAPのコクピットに乗るというプレイヤーの夢を叶え ネットワークの要素を取り入れたのがFMOである とはいえバトルシステムは ターン制、コマント選択型から 一人称視点 もしくは後方視点のリアルタイムWAPアクションへと 大きな変化を遂げた なお プレイヤーは所属をO.C.UとU.S.Nから選択することができ 条件を満たせば敵対陣営に亡命も可能 両陣営は対称に設定されており、キャラ名やWAPの外見など 微々たる差異があるのみである


[illegible]

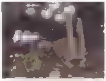
ゲームの流れ

ゲームの進行は 戦場のマップとマップ間のインターミッションを行き来していた従来の作品から変化し、通常戦闘の流れとフェイスの流れの2つに分かれている 戦闘は通常戦闘以外に 特殊任務やミッションでの出撃があり 任務やミッションを受理する手順が追加される

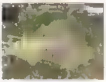
通常戦闘の流れ

通常戦闘は [illegible]BG[illegible] 単位で行われる WAPやパイロットのセットアップはBGに[illegible]

■セットアップ
[illegible]



■BG編成・加入
[illegible]



■BG出撃
[illegible]



■戦闘
[illegible]

■報酬分配
[illegible]

■次の戦闘へ
[illegible]

フェイスの流れ

プレイヤーが任意、発生[illegible]U とU S Nがハフマン島[illegible]和条件を満たす[illegible]

■フェイス開始
フェイスが始まっても[illegible]





■戦局変化
[illegible]

■支援
[illegible]





■停戦期間
[illegible]

次のフェイスへ

WAPのセットアップ

WAPのセットアップについては今までのシリーズを踏襲しており、ボディ 腕部 脚部のパーツを組み合わせ 同時に武器やバックパックを装備して 出撃するWAPのチューンナップをする ただし 従来はレベルと重量でセ トア プに制約を受けるシステムだったが 新たにBGコストという概念が導入されている 詳しくは右記参照のこと。

WAPを構成するパーツ

Body ボディ

[illegible]

BackPack バックパック

[illegible]



Weapon 武器

武器は 両腕の手と肩に装備可能。[illegible]

Arm 腕部

手と肩に装備した武器で敵兵器を攻撃したり [illegible]

セットアップの制約

WAPの[illegible]出撃できるわけではなく [illegible]重量[illegible]超えるとRDができなくなったり、速度が落ちたりして、25%以上超過すると出撃できなくなる [illegible]WAPをアセンブルするとBGコストが算出され[illegible]BGコスト[illegible]

●重量によるペナルティ

Power ボディ

[illegible]

Max Load 脚部

[illegible]

●BGコスト算出方法

・ボディ 腕部 脚部[illegible]

最も高い[illegible] =P

[illegible] =P

[illegible]番目 [illegible] =

[illegible]番目 [illegible] =

[illegible]番目 [illegible] =

HP[illegible] =

[illegible]

$$(P1+P2+P3+P4) \div 4+S1=BGR$$

[illegible]BGRをBGコスト[illegible]

BGコスト変換表

BGR	BGコスト	想定Lv.
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]〜24	2	[illegible]
25 34	3	[illegible]
45 44	4	[illegible]
45 54	5	[illegible]

BGR	BGコスト	想定Lv.
55 64	[illegible]	40 34
5 4	[illegible]	35 39
[illegible] 84	[illegible]	40 44
[illegible] 94	[illegible]	45 49
95	[illegible]	50

BGコスト例

胴と脚にType 65X (Lv 25) 腕にはTiran II M (Lv 20) を使用 BPはTB-2000 (Lv 20) を背負い 武器にAuden M55 (Lv 14) とRaptor FX (Lv 20) を持[illegible] (25+25+20+20)÷4+20=42.5[illegible] BGコスト4となる



Legs 脚部

[illegible]組み合わせればRDができる[illegible]

2脚

[illegible]



多脚

[illegible]



4脚

[illegible]



ホバー

[illegible]移動できる[illegible]



タンク タイヤ

[illegible]安定性も良好である



パイロットのセットアップ

セットアップはWAPだけではなく パイロットにもある メインジョブといくつかのサポートジョブを組み合わせ、BGの中の役割を決める これにBGの編成やWAPのアセンブルを組み合わせて作戦を考えよう

ジョブの効果

ジョブ毎にメインジョブとサポートジョブの効果が決まっているた それぞれ関連パーツが設定されており ジョブレベルが関連パーツのレベル＋5になったときにその効果が最大に発揮される。

ジョブレベルと関連パーツ



該当ジョブが関連パーツレベル＋5でジョブの効果が最大になる

PvPのBG編成と作戦

メンバーを増やしてBGを編成するのは BGのセットアップとも言える重要な作業だ コストと人数を踏まえて ジョブと機体を組み合わせていく 占領区のPvP PC対PCの戦いでは 下記のBG編成とその派生形が多いが 激戦区のBG編成は多彩なバランス型を一例として紹介する

占領区突撃BG	
スイッチアサルト	ECMジャマー
スイッチアサルト	RDミサイラー
スイッチアサルト	RDミサイラー
スイッチアサルト	RDメカニック
EMPジャマー	RDメカニック

激戦区バランス型BG	
スイッチアサルト	高速レコン
スイッチアサルト	ランチAコムス
EMPジャマー	ランチBコムス
ECMジャマー	重装甲メカニック
ECMジャマー	重装甲メカニック

Assault [AS] アサルト

主な役割 前方で攻撃 爆撃マーカー

モードシフト効果：
ローラーダッシュゲージ全回復&時間延長

最前線で敵部隊と対峙する切り込み役

アサルトの機体は 左右の腕、MGとSGのように属性の異なる2つの武器を持つ、スイッチアサルトが基本。これにGRやRKを装備することもある,BPは加速ターボかアイテムを背負い接近戦に特化する。戦場での役割は 敵本隊に突撃して 後衛の敵WAPを撃墜すること RDも駆使して常に動き回り、相手を翻弄しよう。なお、サポートジョブにメカニックは必須だ。

ジョブの効果

	効果	関連パーツ
メイン	移動加速度向上	ボディ
サポート	旋回速度増加	脚部

敵アサルトへの対策

アサルトは闇雲な攻撃の手段と 快速を生かした追撃が脅威になるので 迎え撃つ場合は回避運動と♥Weaponで対抗しよう。撃破の優先順位は高くはないが EMPの♥Movementや♥Controlsで逃げ足を奪えば撃破は容易になる

推奨マクロ

【回復要請】
/sos on
/rv 4 修理頼む
【感謝】
/rv ○ (ありがとう)
/sos off

【敵発見】
/sos on
/rv … My Name … Area … を発見
/wait 150
/sos off

セットアップ例 共通／OCU／USN

BGコスト2 スイッチアサルト	BGコスト4 重火器アサルト
Body	Body
R.Arm	R.Arm
L.Arm	L.Arm
Legs	Legs
BackPack TBB	BackPack BB
Hand Artoise Kirishima SG	Hand [illegible]
Shoulder	Shoulder [illegible] Type 7

Missileer [MS] ミサイラー

主な役割 後方で攻撃

モードシフト効果
ロックオン時間短縮

ひとひねりした運用で援護射撃

MSやRKといった肩装備の長射程武器で、後方からダメージを与える後衛アタッカー。前衛によるECMカットやセンサーBPの照射といった連携が必須となるため、単独での決定力に欠ける面がある.RD可能なアセンブルやステルスBPによる遊撃など,セットアップの時点で付加要素を考慮したい。RDミサイラーの場合は BPにMSのカートリッジとリペアを搭載しておくこと。

ジョブの効果

	効果	関連パーツ
メイン	ミサイルロックオン時間短縮	ミサイル
サポート	ブラストダメージ軽減	ダメージバ

敵ミサイラーへの対策

ロックオンの警告が来たらすぐBG内に報告し ECMジャマーの効果範囲内へ退避する。ミサイルが飛来する方角がわかれば 遮蔽物、離れたら盾で受け止めることもできる 前衛の攻撃が遅ければ 弾切れまでリペアで耐えるのもありだ

推奨マクロ

【回復要請】
/sos on
/rv 4 修理頼む
【感謝】
/rv ○ ありがとう
/sos off

【爆風警告】
/rv ○ GR使用注意

セットアップ例 共通／O.C.U.／U.S.N.

BGコスト2 RDミサイラー	BGコスト4 ステルスミサイラー
Body	Body [illegible] A2/Crab
R.Arm [illegible] M/[illegible]	R.Arm [illegible]
L.Arm [illegible]	L.Arm
Legs	Legs Zedom
BackPack BP-32	BackPack STS-144
Hand Gale	Hand [illegible]
Shoulder Prayer M	Shoulder [illegible]

Mechanic [MC] メカニック

主な役割 前方支援 後方支援

モードシフト効果
リペアBPゲージ全回復&消費量減少

BGの回復と修理を一手に担う

リペアBPでのHP回復とパーツ修理を専門とする後方支援ジョブ。PvPでは 先に戦力が減ったBGがそのまま押し切られるパターンが多いので、勝利の要といえるジョブである。戦場では後衛、もしくは前衛の最後尾について、周囲の味方を支援する。敵に狙われることも多いので、メカニック2機はセットで行動し ボディのHPが減ったら相互回復を呼びかけよう

ジョブの効果

	効果	関連パーツ
メイン	[illegible]量増加	BP
サポート	[illegible]量増で回復	

敵メカニックへの対策

BGの継戦能力を決定づけるメカニックは 最優先で倒すべき存在だ EMPジャマーがメカニックを×Defense状態に アサルトの火力を乗せて撃破するのがセオリー 相互回復は [illegible]

推奨マクロ

【修理要請】
/sos on
/rv 4 相互回復求む
【感謝】
/rv ○ (ありがとう)
/sos off

【BP損傷報告】
/rv ○ BP ダウン中
【BPゲージ回復中】
/rv ○ ゲージ切れ
【移動報告】
/rv ○ メカ移動

セットアップ例 共通／OCU／USN

BGコスト2 RDメカニック	BGコスト4 重装甲メカニック
Body	Body
R.Arm	R.Arm [illegible] M
L.Arm	L.Arm
Legs	Legs [illegible]
BackPack RP42E-Harte	BackPack RP42E Geige
Hand [illegible] Shield	Hand [illegible] 503 [illegible] Shield
Shoulder	Shoulder

Recon [RC] レコン

主な役割　哨戒　後方で攻撃

モードシフト効果
[illegible]サーBPゲージの全回復&消費量減少

BGの眼となり戦場を監視する

センサーBPを積んでボアサイトのレーダーやソナーで敵を補足するのがレコンの仕事。ミサイルがダメージ源になるBGや積極的に敵を探して突撃するBGはセンサーAを使い、ダメ[illegible]BGは[illegible]Bを使う。前方で偵察というよりも、後方から監視という運用になるので、MSを装備して、BGのダメージを上乗せすることで貢献しよう

ジョブの効果

	効果	関連パーツ
メイン	センサー[illegible]	[illegible]BP
サポート	移動量の[illegible]	[illegible]

敵レコンへの対策

[illegible]

推奨マクロ

[治療要請]
[illegible]
/rv 4 修理頼む
[感謝]
/rv ありがとう
sos off

[SATスキャン]
[illegible]
[敵発見]
/rv [illegible]<MyName>
[Area] [Enemy] を発見

セットアップ例　共通/OCU/USN

BGコスト4 高速レコン	BGコスト4 重火器レコン
Body	Body
R.Arm	R.Arm Zedom E/Totou
L.Arm	L.Arm
Legs	Legs
BackPack	BackPack
Hand VS-01B	Hand VS-01B
Shoulder	Shoulder

Jammer [JM] ジャマー

主な役割　・前方で攻撃　・前方支援

モードシフト効果
ECM/EMP BPゲージ全回復&消費量減少
[illegible]ECM効果継続

敵戦力を削ぐジャミング

機体はほぼアサルトの流用で、BPとWeapon[illegible]のみ。前方支援はアサルトなどの前衛と一緒に行動しつつ、BP使用と相手のECMカットメカニックの回復妨害をする。後方支援ではECMジャマーは身を隠してECMを展開、EMP[illegible]マーは▼Weaponで敵を迎撃しながら、味方の状態異常を無害なものへ上書きしていく。

ジョブの効果

	効果	関連パーツ
[illegible]	[illegible]	EMP BP
サポート	妨害[illegible]時間延長	[illegible]

敵ジャマーへの対策

[illegible]

推奨マクロ

[回復要請]
sos on
/rv 4 修理頼む
[感謝]
/rv ありがとう
sos off

[EMP報告]
/rv EMP使用
/rv [Enemy][illegible]
[ECM報告]
/rv ECM[illegible]
/rv MS攻撃[illegible]

セットアップ例　共通/OCU/USN

BGコスト2 ECMジャマー	BGコスト4 EMPジャマー
Body	Body Type 03A/Vapor
R.Arm	R.Arm
L.Arm [illegible]/Igel Eins	L.Arm Wildgoat G/Valiu
Legs	Legs
BackPack ECM98-Apallie	BackPack EMP20 A-Orochi
Hand [illegible] Shield	Hand [illegible] Shield
Shoulder	Shoulder

Sniper [SN] スナイパー

主な役割　後方で攻撃

モードシフト効果
[illegible]
[illegible]時、ステルス効果継続

見えない位置から敵を暗殺

[illegible]ステルスBP[illegible]後方から狙撃する[illegible]

ジョブの効果

	効果	関連パーツ
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]

敵スナイパーへの対策

[illegible]

推奨マクロ

[敵発見]
sos on
/rv [illegible]<MyName>
[Area] [illegible]
/wait 150
sos off

[計器整理]
[illegible]
screen on targetinfo
[計器を戻す]
[illegible]

セットアップ例　共通/OCU/USN

BGコスト4 高機動スナイパー	BGコスト4 ステルススナイパー
Body	Body
R.Arm Type 65 M/Gust M	R.Arm Type 50/Gigour
L.Arm	L.Arm
Legs	Legs
BackPack	BackPack STS-144
Hand	Hand
Shoulder	Shoulder

Comms [CO] コムス

主な役割　前方支援　後方支援

モードシフト効果
[illegible]BPゲージ全回復&消費量減少

強力な支援でBGの戦力を底上げ

[illegible]BPはBGを間接的に支援する機能があり、タイムラグはあるものの、その効果は絶大だ。ただし、相応に重量がかさむので、コムス仕様[illegible]使用して[illegible]

ジョブの効果

	効果	関連パーツ
メイン	支援発動時間延長	ラジオBP
サポート	支援ダメージ軽減	[illegible]

敵コムスへの対策

[illegible]

推奨マクロ

[修理要請]
sos on
[illegible]修理頼む
[感謝]
[illegible]
sos off

[支援報告]
/rv 防御[illegible]を要請
[砲撃カウントダウン]
[illegible]

セットアップ例　共通/OCU/USN

BGコスト4 ラジオAコムス	BGコスト4 ラジオBコムス
Body	Body
R.Arm Wildgoat G/Valiant M	R.Arm Zedom [illegible]
L.Arm Puffin II S	L.Arm Zedom E/Totou
Legs	Legs
BackPack RD19-Kohle	BackPack DF120A-DSS
Hand	Hand Light Shield
Shoulder IGUCHI Type 701	Shoulder Phalanx

経験値と貢献値

戦闘が終わると戦場から帰還したパイロットに経験値や貢献値が与えられる。どちらもグラフが変動するのみで数値はわからないが、効率よく経験値・貢献値を入手するために、獲得のしくみを理解しよう。

経験値獲得のしくみ

獲得経験値は、戦場に存在するすべてのWAP [illegible] に設定された基本経験値を元に計算される。敵を倒せば、その敵の基本経験値から攻撃に参加したメンバーに直接経験値、参加したメンバーを支援したメンバーに間接経験値が分配されるしくみだ。また、行動経験値は設定された行動をとるごとに、基準となる対象の基本経験値の0.01～10%を獲得できる。基本経験値はPCとNPCで差があり、PCの方が多[illegible]

獲得経験値算出方法

1 敵・味方の基本経験値を算出する
基本経験値＝パーツLvの合計 [illegible] ＋BPのLv＋ジョブLv [illegible] 2

2 破壊した敵の基本経験値を与えたダメージの比率でメンバーに分配して直接経験値を算出し、ジョブ配分率に応じて各ジョブに分配する
直接経験値＝基本経験値× [illegible] / [illegible] 合計

3 サポートした味方が直接経験値を得るたびにサポートポイント（表4）の比率に応じて、直接経験値と同量の間接経験値を分配する
間接経験値＝直接経験値× 自機のサポートポイ[illegible] / [illegible] 合計

4 各ジョブに設定された行動（表5）をすることに行動経験値を加算する

5 1～4の計算を繰り返し、戦闘終了時点の味方生き残り数と比率に応じて小隊ボーナス（×1.4～2.0）を加算する

6 戦闘終了時にメカニックのみボーナスを加算する
[illegible] ＝ [illegible] 行動経験値

7 1～6を合計し、戦闘終了時の状態によって補正する

1	勝利	獲得経験値＝[illegible]
2	敗北	獲得経験値 [illegible]
3	戦線離脱	獲得経験値 [illegible]
4	戦域外	獲得経験値 [illegible]
5	回線落ち終了後帰還	獲得経験値 [illegible]
6	破壊後戦線離脱	獲得経験値 [illegible]

[illegible] 行動経験値 [illegible]

ジョブ配分率

メインジョブのみ	サポートジョブ1つ	サポートジョブ2つ	サポートジョブ3つ
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

サポートポイント

サポート	内容入手ポイント
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
ジン時間を短縮する	ロックオン攻撃 [illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
EMP [illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

行動経験値

ジョブ	行動内容	基準	%
[illegible]	[illegible]	自機	[illegible]
[illegible]	[illegible]	敵	[illegible]
[illegible]	[illegible]	敵	[illegible]
[illegible]	[illegible]	敵	[illegible]
[illegible]	[illegible]	敵	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	ECM [illegible]	敵	[illegible]
[illegible]	[illegible]	敵	5
[illegible]	[illegible]	敵	0.01
[illegible]	EMP [illegible]	敵	4
[illegible]	[illegible]	味方	10
[illegible]	[illegible] 味方を補給	[illegible]	2
[illegible]	[illegible]	敵	1
[illegible]	[illegible]	敵	0.5
[illegible]	[illegible]	敵	0.5
[illegible]	[illegible]	敵	0.5
[illegible]	[illegible] を敵 [illegible]	敵	0.1
[illegible]	[illegible] を敵 [illegible]	敵	0.1

パイロットレベルとジョブレベル

経験値を獲得[illegible]が右端まで到達するとレベルアップする[illegible] 経験値[illegible]、各ジョブの経験値[illegible]パイロット[illegible]パイロット[illegible]が上がる[illegible]が増[illegible]な変化が起こる[illegible]専用[illegible]が変わ[illegible]上限は50[illegible]

パイロットレベルによる開放要素

Lv 10	占領区エリア1～3 [illegible] 可能
Lv 15	[illegible] 選択可能
Lv 20	[illegible]
Lv 30	サポートジョブ3 選択可能
Lv 50	[illegible]

ジョブレベルによる開放要素

ハンガー拡張：Lv20に達したジョブが2・4・7つでハンガー数が4・6・8つ。増加 Lv20のジョブが1つ増えるごとに所持アイテム上限が20 [illegible]

レベル上限：Lv [illegible]

貢献値獲得のしくみ

貢献値は[illegible]占領区、占領[illegible]時戦時[illegible]貢献値は[illegible]最低BG [illegible] 制圧率が均衡[illegible] Dead [illegible] セクター変動値[illegible] BG [illegible] 敵のBG [illegible] 数値[illegible] 敵戦区 [illegible]

獲得貢献値算出方法

貢献値＝基本貢献値 [illegible] 変動値 [illegible]

レアアイテムと機体装飾

WAPのパイロットとして戦いを重ね　経験を積んでいくと、その見返りとしてキャラクターやWAPを飾ることができるようになる　その出現条件は簡単なものから困難なものまでさまざまで　条件が困難なアイテムをつけていることは一流のパイロットの証にもなる　キャラクターが身に付けるアクセサリとスーツ　WAPを彩る各種カラーリングと部隊章　以下にすべての出現条件と購入価格をまとめて掲載した

アクセサリー一覧

※「　」で区切った条件はどちらかを満たせば出現　Mはミッション　TBGCはトータルBGコスト　PvPはPC対PC戦を表す

	アクセサリー名	価格	出現条件（共通／　／　）
	Wool Hat [illegible]	[illegible]	[illegible]
	Worker's Cap [illegible]	[illegible]	[illegible]
	Crew Cap [illegible]	[illegible]	[illegible]
 	Garrison Cap [illegible]	[illegible]	少尉　セクターM線[illegible]　Mス　ダー[illegible]
 	Officer's Dress Hat [illegible] U.S.N.[illegible]	[illegible]	[illegible]
	Square Glasses [illegible]	[illegible]	[illegible]
	Round Glasses [illegible]	[illegible]	[illegible]
	Square Shades [illegible]	[illegible]	[illegible]
	Round Shades [illegible]	[illegible]	[illegible]
	Armorbuster's Helmet [illegible]	[illegible]	[illegible]
	Wanzerbuster's Helmet [illegible]	[illegible]	[illegible]
	Rotorbuster's Helmet [illegible]	[illegible]	[illegible]
	Destroyer's Helmet [illegible]	[illegible]	[illegible]
	Havoc Helmet [illegible]	[illegible]	[illegible]
	Chaos Helmet [illegible]	[illegible]	[illegible]
	Blue Beret [illegible]	[illegible]	[illegible]
	Purple Beret [illegible]	[illegible]	[illegible]
	Red Beret [illegible]	[illegible]	[illegible]

パイロットスーツ一覧

[illegible]より条件はどちらかを満たせば出現 TBGCは[illegible] BC[illegible] PvP[illegible]対P[illegible]

AS：アサルト MS：ミサイラー MC：メカ[illegible]ク JM：ジャ[illegible] RC[illegible] SN[illegible]

パイロットスーツ名（共通／[illegible]／[illegible]）				価格	出現条件
Papel Pilot Suit 1	パペール社製 パイロットスーツ1	Hoporise Pilot Suit 1	ホープライズ社製 パイロットスーツ1	—	初期着用
Veldo Pilot Suit 1	ヴェルダ社製 パイロットスーツ1	DA Pilot Suit 1	ディアブルアビオニクス社製 パイロットスーツ1	30000	二等軍曹
Basalt Pilot Suit 1	バザルト社製 パイロットスーツ1	Sender Pilot Suit 1	センダー社製 パイロットスーツ1	60000	TBGC40～59PvP出撃回数50 PvP勝率60% ASLv20以上 バトル数1000 勝率20% ASLv20以上
Basalt Pilot Suit 1-Vet	[illegible] パイロットスーツ1ベテラン	Sender Pilot Suit 1-Vet	[illegible] パイロットスーツ1ベテラン	70000	[illegible] バトル数2000 勝率20% ASLv30以上
Basalt Pilot Suit 1-Ace	バザルト社製 パイロットスーツ1エース	Sender Pilot Suit 1-Ace	センダー社製 パイロットスーツ1エース	80000	TBGC90～120PvP出撃回数50 PvP勝率60% ASLv40以上 バトル数3000 勝率20% ASLv40以上
JM Pilot Suit 1	[illegible] パイロットスーツ1	Vynce Pilot Suit 1	[illegible] パイロットスーツ1	60000	[illegible] バトル数1000 勝率20% MSLv20以上
JM Pilot Suit 1-Vet	ジェイドメタル社製 パイロットスーツ1ベテラン	Vynce Pilot Suit 1-Vet	ヴィンス社製 パイロットスーツ1ベテラン	70000	TBGC60～89PvP出撃回数50 PvP勝率60% MSLv30以上 バトル数2000 勝率20% MSLv30以上
JM Pilot Suit 1-Ace	[illegible] パイロットスーツ1エース	Vynce Pilot Suit 1-Ace	[illegible] パイロットスーツ1エース	80000	[illegible] バトル数3000 勝率20% MSLv40以上
JM Pilot Suit 2	ジェイドメタル社製 パイロットスーツ2	Sakata Pilot Suit 1	サカタインダストリィ社製 パイロットスーツ1	60000	TBGC40～59PvP出撃回数50 PvP勝率60% MCLv20以上 バトル数1000 勝率20% MCLv20以上
JM Pilot Suit 2-Vet	ジェイドメタル社製 パイロットスーツ2ベテラン	Sakata Pilot Suit 1-Vet	サカタインダストリィ社製 パイロットスーツ1ベテラン	70000	TBGC60～89PvP出撃回数50 PvP勝率60% MCLv30以上 バトル数2000 勝率20% MCLv30以上
JM Pilot Suit 2-Ace	ジェイドメタル社製 パイロットスーツ2エース	Sakata Pilot Suit 1-Ace	サカタインダストリィ社製 パイロットスーツ1エース	80000	TBGC90～120PvP出撃回数50 PvP勝率60% MCLv40以上 バトル数3000 勝率20% MCLv40以上
Kirishima Pilot Suit 1	霧島重工社製 パイロットスーツ1	Toureau Pilot Suit 1	トロー社製 パイロットスーツ1	60000	TBGC40～59PvP出撃回数50 PvP勝率60% RCLv20以上 バトル数1000 勝率20% RCLv20以上
Kirishima Pilot Suit 1-Vet	霧島重工社製 パイロットスーツ1ベテラン	Tourea Pilot Suit 1-Vet	トロー社製 パイロットスーツ1ベテラン	70000	TBGC60～89PvP出撃回数50 PvP勝率60% RCLv30以上 バトル数2000 勝率20% RCLv30以上
Kirishima Pilot Suit 1-Ace	霧島重工社製 パイロットスーツ1エース	Tourea Pilot Suit 1-Ace	トロー社製 パイロットスーツ1エース	80000	TBGC90～120PvP出撃回数50 PvP勝率60% RCLv40以上 バトル数3000 勝率20% RCLv40以上
Leonora Pilot Suit 1	[illegible]タープライズ社製 [illegible]1	Naxos Pilot Suit 1	ナクソス社製 パイロットスーツ1	60000	TBGC40～59PvP出撃回数50 PvP勝率60% JMLv20以上 バトル数1000 勝率20% JMLv20以上
Leonora Pilot Suit 1-Vet	[illegible]プライズ社製 パイロットスーツ1ベテラン	Naxos Pilot Suit 1-Vet	ナクソス社製 パイロットスーツ1ベテラン	70000	TBGC60～89PvP出撃回数50 PvP勝率60% JMLv30以上 バトル数2000 勝率20% JMLv30以上
Leonora Pilot Suit 1-Ace	[illegible]ノーラエンタープライズ社製 パイロットスーツ1エース	Naxos Pilot Suit 1-Ace	ナクソス社製 パイロットスーツ1エース	80000	TBGC90～120PvP出撃回数50 PvP勝率60% JMLv40以上 バトル数3000 勝率20% JMLv40以上
Vantam Pilot Suit 1	ヴァンタム社製 パイロットスーツ1	Limmors Pilot Suit 1	リムアーズ社製 パイロットスーツ1	60000	TBGC40～59PvP出撃回数50 PvP勝率60% SNLv20以上 バトル数1000 勝率20% SNLv20以上
Vantam Pilot Suit 1-Vet	ヴァンタム社製 パイロットスーツ1ベテラン	Limmors Pilot Suit 1-Vet	リムアーズ社製 パイロットスーツ1ベテラン	70000	TBGC60～89PvP出撃回数50 PvP勝率[illegible] SN[illegible]以上 バトル数2000 勝率20% SNLv30以上
Vantam Pilot Suit 1-Ace	ヴァンタム社製 パイロットスーツ1エース	Limmors Pilot Suit 1-Ace	リムアーズ社製 パイロットスーツ1エース	80000	TBGC90～120PvP出撃回数50 PvP勝率60% SNLv40以上 バトル数3000 勝率20% SNLv40以上
Schnecke Pilot Suit 1	シュネッケ社製 パイロットスーツ1	Freyman Pilot Suit 1	フレイマン社製 パイロットスーツ1	60000	TBGC40～59PvP出撃回数50 PvP勝率60% COLv20以上 バトル数1000 勝率20% COLv20以上
Schnecke Pilot Suit 1-Vet	シュネッケ社製 パイロットスーツ1ベテラン	Freyman Pilot Suit 1-Vet	フレイマン社製 パイロットスーツ1ベテラン	70000	TBGC60～89PvP出撃回数50 PvP勝率60% COLv30以上 バトル数2000 勝率20% COLv30以上
Schnecke Pilot Suit 1-Ace	[illegible]社製 パイロットスーツ1エース	Freyman Pilot Suit 1-Ace	[illegible] パイロットスーツ1エース	80000	[illegible] バトル数3000 勝率20% COLv40
Summer Uniform	OCL 陸軍夏用制服	Summer Uniform	USN 陸軍夏用制服	200000	[illegible]等准尉 セクタ[illegible] M勝利数8 Mクリア数15
Service Uniform	OCL 陸軍制服	Service Uniform	USN 陸軍制服	200000	少佐 セクタ[illegible] M勝利数16 Mクリア数15
Desert B.D.U. 1	BDU 砂漠迷彩[illegible]			60000	[illegible]
Urban B.D.U. 1	BDU 都市迷彩1			60000	[illegible]

装甲カラー一覧

[illegible]

装甲カラー名（共通/[illegible]）		価格	出現条件（共通/[illegible]）	ライン
	Old Gray		[illegible]	
Olive Green	Dark Gray		[illegible]	
Mauve	Azure Blue		[illegible]	
Asphalt	Cyan			
Buff	Hunter Green			
Oyster White	Ivory			
Pea Green	Light Brown	0000	パイロ [illegible] 20	
Raisin	Nile Blue			
Rose Red	Platinum			
Salvia Blue	Sand			
Smalt	Wedgwood Blue			
Gray	Ash Gray			
Light Gray	Lead Gray	[illegible]	[illegible]	
Pearl Gray	Light Silver			
Murrey	Cork	00[illegible]	統制区出撃回数50 NPC撃破数500 [illegible]出撃回数[illegible]	
Sunlight	Lilac			
Open Green	Sap Green	10000	統制区出撃[illegible]数50 NPC撃破数50[illegible] 激戦区森林出撃回数[illegible]	
Old Blue	Cement			
Slate Blue	Navy Blue	[illegible]	統制区出撃回数50 NPC撃破数500 激戦区都市出撃[illegible]数[illegible]	
	Sky Blue			
Aquamarine	[illegible] Blue			
Gunmetal	Pearl White	00[illegible]	統制区出撃回数[illegible] NPC撃破数1000 激戦区基地出撃回数[illegible]	
	Ultramarine			
Drab	Ivory Black			
Mauve	[illegible]	10000	TBGC40 [illegible]PvP戦勝利数10[illegible] 激戦区湿地出撃回数50	
Old Rose				
Wisteria	Heliotrope	10000	TBGC40 59PvP戦勝利数100 激戦区[illegible]地出撃回数[illegible]	
Celadon Green	[illegible] Yellow	10000	TBGC40 59PvP戦勝利数100 激戦区基地出撃回数50	
Mos[illegible]	Sage Green			
Peach	Mellow	0000	TBGC90 120PvP戦勝利数[illegible] 占領区NPC撃破数[illegible] 激戦区基地出撃回数40[illegible]	
Tangerine	Maroon			
Silver	Copper			
Silver Gray	Oyster Gray	50000	統制区出撃回数50 NPC撃破数500 BGC40 -59PvP戦出撃数100	
Silver White	Steel			
Chamois	Bis[illegible]			
[illegible]	Blood	50000	統制区出撃回数100 NPC撃破数1000 激戦区[illegible]出撃回数5[illegible]	
Topaz	Khaki			
Walnut				
Foliage Green	Flint	50000	統制区出撃回数[illegible]00 NPC撃破数1000 激戦区森林出撃回数50	
[illegible] Green	Verdigris			
Celeste	Enamel Blue			
Cerulean	Mist	50000	統制区出撃回数[illegible]00 NPC撃破数1[illegible]00 激戦区都市出撃回数50	
Fog				
Brown	Beige			
Mimosa	Moss Green	50000	TB[illegible]C6[illegible] 89PvP戦勝利数[illegible] 激戦区[illegible]出撃回数[illegible]	
Salmon Pink	Tan			
Light Purple	Indigo	50[illegible]	TBGC6[illegible] 89PvP戦勝利数100 激戦区[illegible]地出撃回数[illegible]	
Mint	Peacock Blue	50000	TBGC60 89PvP戦勝利数1[illegible]0 激戦区草地出撃回数1[illegible]	
Black	Cardinal			
Bordeaux	Crimson			
Camellia	Oxblood	50000	TBGC90 [illegible]20PvP戦勝利数[illegible] 占領区NPC撃破数2000 激戦区基地出撃回数400	
Cherry	Rose Pink			
Magenta				
Sapphire Blue				

迷彩カラー一覧

・ナ　　ちの色は　線字ケOC　　背字が　SN
　表示

・Mはミッション　TBGCはトータルBGコスト　PvP
　PC　相手を倒す

　達成　　る



Dark Red 1 | Drab Yellow | Grayish Green 1 | Drab Green | 初期迷彩カラー



Blue 1 | Dark Green 1

条件
特殊任務
特殊EMP指数機能体任務
クリア



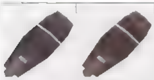
Purple Ribbon | Myth

条件
特殊任務
新型高機動兵器出現
クリア



Grayish Red 1 | Red 1 | Green 1 | Pale Brown 1 | Grayish Blue 1 | Dark Blue 1

条件
パイロットLv.20
価格　30000HS



Citrine Band | Rhodochrosite Band

条件
パイロットLv.20
価格　50000HS



Amethyst Band | Topaz Band



Brush 1 | Brush 2



Brush 3 | Brush 4 | Brush 8 | Brush 9



Woodland 1 | Woodland 2 | Woodland 3

条件
統制区出撃回数50
敵NPC撃破数500
激戦区草地
出撃回数10
価格　50000HS



Canyon 1 | Canyon 2 | Canyon 4



Canyon 7 | Crevasse | Triangle 1



Chiastolite 1 | Chiastolite 3 | Chiastolite 4



Chiastolite 5 | Shred 1

条件
統制区出撃回数50
敵NPC撃破数500
激戦区岩地
出撃回数10
価格　50000HS



Clover | Green Flower | Jungle 1 | Jungle 4 | Night 1 | Night 3

条件
TBGC40～59
PvP勝利数100
激戦区森林出撃回数50
価格　50000HS



Aqua 1 | Aqua 2 | Blue Flower | Deadwood 2 | Stain 4 | Stain 5 | Crocodile 3



Crocodile 4 | Mold 3 | Swamp 1 | Swamp 2

条件
統制区出撃回数50
敵NPC撃破数500
激戦区湿地
出撃回数10
価格　50000H$

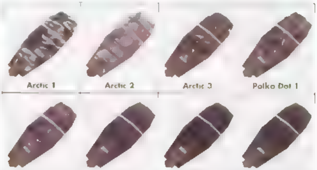


Desert 1 | Desert 2 | Desert 3
Steppe | Triangle 2 | Mold 1



Tricolor 1 | Rhodizite 2

条件
TBGC40～59
PvP勝利数100
激戦区砂漠
出撃回数50
価格　50000HS



Arctic 1 | Arctic 2 | Arctic 3 | Polka Dot 1
Polka Dot 2 | Cross | Grid | Pixel



Urban 1 | Urban 2 | Urban 3

条件
TBGC40～59
PvP勝利数100
激戦区都市
出撃回数50
価格　50000H$



Fleck 2 | Foliage 1



Frame 1 | Diamond Mosaic | Geometric 1

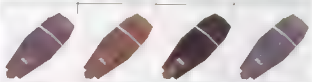


Geometric 2 | Salamander 1

条件
TBGC60～69
PvP勝利数200
激戦区高地
出撃回数100
価格　70000HS



Pale Brown 2 | Pastel Pink 1 | Pastel Yellow 1



Purple 1 | Salmon Pink 1 | Dark Purple 1 | Pastel Blue 1



Pastel Green 1 | Pastel Purple 1 | Pastel Turquoise 1

条件
激戦区PvP勝利数20
／激戦区出撃数50
価格　150000HS

迷彩カラー一覧



Brush 5
Brush 6
Star 2
Wall 1
Mola 2
Woodland 4
Swamp 1
Swamp 4
Swamp 5
条件
統制区出撃回数100
敵NPC撃破数1000
激戦区湿地
出撃回数50
価格 250000HS
Woodland 5
Woodland 7
条件
統制区出撃回数100
敵NPC撃破数1000
激戦区草地
出撃回数50
価格 250000HS
条件
TBGC60～89
PvP勝利数100
激戦区森林
出撃回数100
価格：250000HS
Jungle 2
Jungle 3
Jungle 5
Canyon 3
Desert 4
Desert 5
条件
TBGC60～89
PvP勝利数100
激戦区砂漠
出撃回数100
価格 250000HS
Night 4
Safari 1
Safari 2
Green Labyrinth
Shred 2
Stain 1
Stain 3
Gray Labyrinth
Lattice 1
Urban 4
Urban 5
条件
TBGC60～89
PvP勝利数100
激戦区都市
[illegible]
価格 250000HS
Canyon 5
Canyon 6
Deadwood 1
Orange Mosaic
Foliage 2
Rough
Crocodile 1
White Labyrinth
条件
統制区出撃回数100
敵NPC撃破数1000
激戦区岩地
出撃回数50
価格 250000HS
Black Labyrinth
Geometric 3
Salamander 2
条件
[illegible]
敵NPC撃破数1000
激戦区基地
出撃回数200
価格 350000HS



Gray 1 | White 1 | W[illegible] Red 1 | W[illegible] Red 2

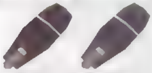


[illegible] 2 | W[illegible] 2



B[illegible]k 1 | B[illegible]k 2 | D[illegible] Blue 2 | Dark Green 2

条件
TBGC40 59
PvP勝利数100
TBGC40 59
PvP出撃数200
価格 360000H$



B[illegible]k 3 | [illegible] 3



Dark Purple 2

条件
TBGC60 89
PvP勝利数100
TBGC60 89
PvP出撃数300
価格 450000H$



Brush 7 | Wall 2 | Woodland 6 | Woodland 8

条件
占領区出撃回数100
敵NPC撃破数1000
激戦区草地
出撃回数100
価格 600000H$



Arid 2 | Jagged Red | Cicatrix 1 | Crocodile 2

条件
占領区出撃回数100
敵NPC撃破数1000
[illegible]
出撃回数100
価格 600000H$



Cactus 1 | Swamp 6 | Swamp 7 | Swa[illegible]p 8

条件
占領区出撃回数100
敵NPC撃破数1000
激戦区[illegible]
出撃回数100
価格 600000H$

条件
TBGC60～89
PvP勝利数200
激戦区[illegible]
出撃回数200
価格 500000H$



[illegible] 6



A[illegible]gator 2 | Dese[illegible] 6 | O[illegible] 1 | O[illegible] 2

条件
TBGC60 89
PvP勝利数200
激戦区[illegible]
出撃回数200
価格 600000H$



Night 2 | Lichen



Arctic 4 | Ar[illegible] 1 | [illegible] 2 | Urba[illegible] 6

条件
TBGC60 89
PvP勝利数200
激戦区[illegible]
出撃回数200
価格 600000H$



Cheetah | Tiger Stripe | Tile 2 | Amoeba | Zebra

条件
TBGC90～120
PvP勝利数300
[illegible]
出撃回数300
価格 1000000H$

O.C.U. 通常部隊章

O.C.U. レア部隊章

O.C.U.軍WA
O.C.U.軍 ハフマン紛争 記念章
Chaem Owls 部隊章
機動部隊 Iron Hearts 部隊章

入手条件
1 Experimental Test Pilot Unit　βテスト参加者限定
2 2nd Huffman Conflict　期間　2006.5.15 ～ 6.5　限定
3 Squadron Insignia 81　チュートリアルバトルクリア
4 Chaem Owls　特殊任務　敵新型兵器出現　クリア
5 Iron Hearts　特殊任務　Damien Rivers 追討任務　クリア

O.C.U. スコードロン部隊章

Tactical Strike 部隊章
O.C.U.情報部 部隊章
O.C.U.陸防軍 Green Triangle 部隊章
O.C.U.陸防軍 Three Triangles 部隊章
O.C.U.陸防軍 Forest Hunters 部隊章
O.C.U.陸防軍 Death Scorpions 部隊章
O.C.U.陸防軍 Wild Apes 部隊章

U.S.N. 通常部隊章

U.S.N.陸軍 Bone Knuckles 部隊章
U.S.N.陸軍 War Wolves 部隊章
Snappers 部隊章
U.S.N.特殊機動部隊 壊獣 BKZ 部隊章

U.S.N. レア部隊章

U.S.N.軍 WAP
第17機動戦隊 部隊章

入手条件
6 Experimental Test Pilot Unit　βテスト参加者限定
7 2nd Huffman Conflict　期間　2006.5.15 ～ 6.5　限定
8 Squadron Insignia 101　チュートリアルバトルクリア
9 17th Mobile Squadron　特殊任務　敵新型兵器出現　クリア
10 Proud Eagles　特殊任務　David Levine 追討任務　クリア

U.S.N. スコードロン部隊章

MARINES
U.S.N.陸軍 Bronze Arms 部隊章
U.S.N.陸軍 Butterfly 部隊章
U.S.N.陸軍 Ice Falcon 部隊章
U.S.N.陸軍 Blue Shield 部隊章
U.S.N.海軍 Thousand Teeth 部隊章
Steel Fangs 部隊章
Square 部隊章
U.S.N.陸軍 Blue Triangle 部隊章
U.S.N.陸軍 Purple Ribbon 部隊章
U.S.N.海軍 Yellow Ribbon 部隊章
Bull's Eye 部隊章
U.S.N.陸軍 White Laurel 部隊章
U.S.N.海軍 White Shield 部隊章
U.S.N.海軍 Red Laurel 部隊章
U.S.N.海軍 Anchor 部隊章

AREA&MAP

PvPエリア

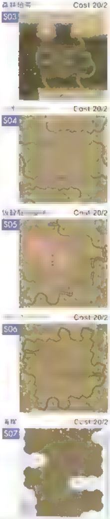
敵占領区エリア8以降の戦闘は、それ以前の戦闘とはがらりと様相を変える。それは、プレイヤーが操作するWAP同士の戦い、いわゆるPvP戦の有無による差だ。敵の動きは単調なNPC戦と違い、PCとの戦いにはセットアップと戦術のかけ引きがある。なお、PvP戦はU.S.N 占領区08と激戦区10に集中しているので、この2エリアのマップを掲載した。

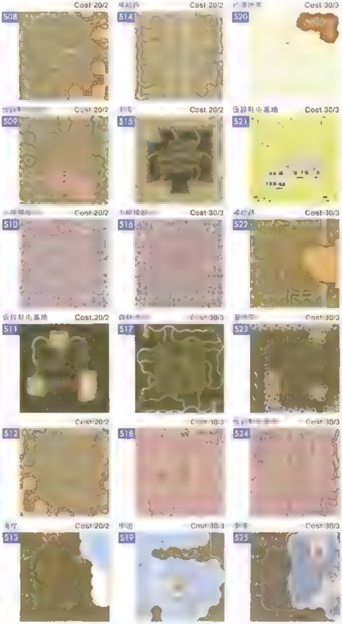
占領区PvP

フェイスの勝敗には影響を及ぼさないが、低コストのPvPを楽しめるのが占領区PvPである。激戦区デビュー前の演習場といった趣もあり、アサルトの戦術を学ぶのに適している。対戦が盛んなのはS01補給路だ。

U.S.N 占領区8マップ







S01のセオリー

[illegible]



S01のNPC

S01に出撃しても相手に恵まれなければNPC戦が発生…

[illegible]

・戦闘車両
戦車(GR)
戦車(RK)

・ヘリコプター
攻撃ヘリ(MG)
攻撃ヘリ(RK)
攻撃ヘリ(MS)

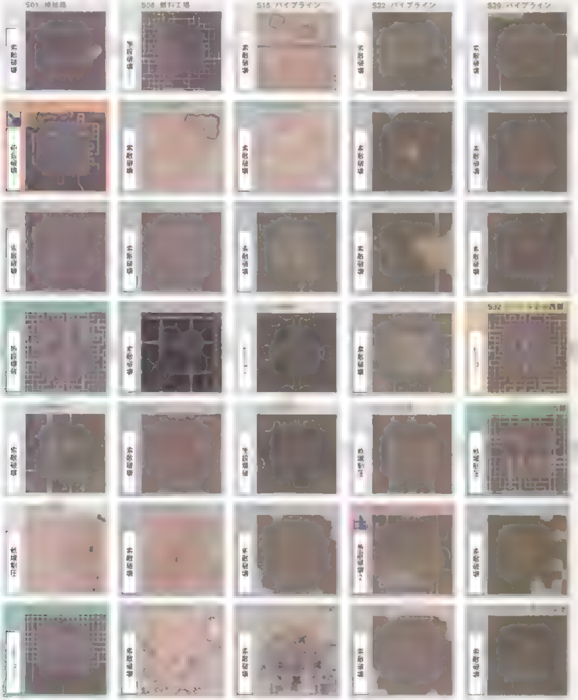
・WAP
アサルト(MG/SG)
ミサイラー(MS/KN)
メカニック(MG)
ジャマー(MG/SG)
レコン(MG/MS)
スナイパー(RF)
コムス(MG/SG)

激戦区PvP

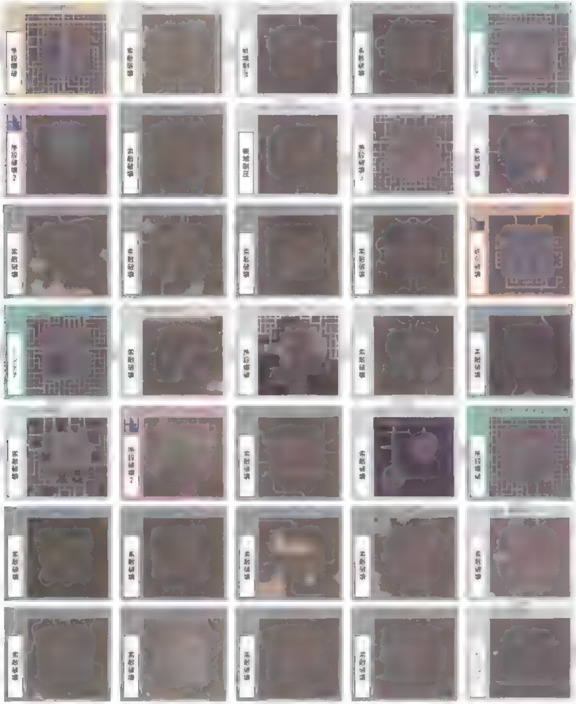
セクターの制圧率が変動する激戦区では、U.S.NとOCUの制圧セクターが接するラインが最前線となる。PvPも最前線で激化するので、フェイズ開始時に最前線が設定される激戦区10が、文字通りの激戦地だ。ほかにS21では格闘PvP、S35では少人数PvPが行われている。

※マップの枠は、白が建造物、[illegible]線が経済都市、オレンジが砲台、[illegible]を表す。
セクター名は緑字が初期[illegible]、青字が初期[illegible]、黒字が初期テットロック地域を表す。

激戦区10 フリーダム市 経済地区マップ



作戦内容アイコンの見方



ストーリーイベント

ネ[illegible]トワ[illegible]ク専用のFMOだが[illegible]トラマティ[illegible]クシミュレーション
RPGシリーズに貫かれたドラマ性は失われておらず[illegible]軍の特殊任務という形で物語に関わっていく[illegible]特殊任務のイベントには[illegible]過去のシリーズに登場した組織[illegible]キャラクターも登場し[illegible]数々の作品で語られてきた第2次ハフマン紛争という歴史上の事件に厚みを持たせる一助となっている[illegible]なお[illegible]1回の出撃でBGリーダー1人の任務進行になるので[illegible]複数人の任務を遂行したい場合はリーダーを交代しよう

特殊任務の流れ

[illegible]トレベルが受理[illegible]

特殊任務フロー1　統制区ロビー

マップNo.	特殊任務（共通／[illegible]／[illegible]）	受理場所	受理Lv	出撃S（[illegible]／[illegible]）	人数	BGコスト	敵部隊構成	報酬（共通／[illegible]／[illegible]）
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	13	占領区1S23／[illegible]	4以上	出撃Sに従う	最軽量ヘリ、リペアヘリ[illegible]	[illegible] 5000[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	試作機最終調整テスト	激戦区ロビー	32	統制区1S22／統制区1S24 など	5	5/120	AS×6 MS×2 JN×2 HG[illegible] SN×2 InvisibleWAP	40000H[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	統制区1S18／[illegible]	[illegible]	[illegible]	AS×2 MS×2 JM×2 CO[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	占領区1S13／[illegible]	[illegible]	[illegible]	バルフォア／サリ[illegible] AS×6[illegible]	220800H$ 部隊章[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

特殊任務フロー2　統制区ルーム

マップNo.	特殊任務	受理場所	受理Lv	出撃S（[illegible]／[illegible]）	人数	BGコスト	敵部隊構成	報酬
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

特殊任務フロー3　統制区ルーム

マップNo.	特殊任務	受理場所	受理Lv	出撃S（[illegible]／[illegible]）	人数	BGコスト	敵部隊構成	報酬
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	PMO調査官護衛任務	統制区ルーム	22	統制区1S4 統制区1S6 など	4以上	4/120	[illegible]	[illegible]
[illegible]	敵新型機捕獲作戦	統制区ルーム	39	統制区1S19 統制区1S18 など	4以上	6/120	[illegible]	[illegible]

特殊任務フロー4　占領区ルーム

マップNo.	特殊任務	受理場所	[illegible]	出撃S（[illegible]／[illegible]）	人数	BGコスト	敵部隊構成	報酬
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]以上	出撃Sに従う	JM×9	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

特殊任務フロー5　激戦区ルーム

マップNo.	特殊任務	受理場所	受理Lv	出撃S（[illegible]／[illegible]）	人数	BGコスト	敵部隊構成	報酬
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	激戦区ルーム	31	占領区1S1／占領区1S15 など	5	5/120	WAP×10	88000H$

特殊任務フロー6　統制区ハンガー

No.	特殊任務	受理場所	受理Lv	出撃S（[illegible]／[illegible]）	人数	BGコスト	敵部隊構成	報酬
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	600H$

特殊任務関連マップ（フロー表マップNo.対応

特殊任務 [illegible] 1

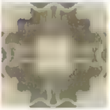
1 [illegible]



2 [illegible]



3 占領区1 S 25　占領区2 S 1
占領区3 S 3　占領区1 S 13



4 [illegible]

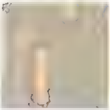


5 激戦区10 [illegible] 25



特殊任務 [illegible]

6 [illegible]区1 S 2 ／ 占領区2 S 21
[illegible]区3 S 15　占領区1 S 24



7 統制区 [illegible] ／ 統制区2 S 18
統制区3 S 3　統制区 S 24



8 統制区1 [illegible] ／ 統制区2 [illegible]
統制区1 [illegible] ／ 統制区1 [illegible]



9 [illegible]
占領区 [illegible] ／ 占領区1 [illegible] 22



10 [illegible]
統制区 [illegible]　統制区1 [illegible]



特殊任務フロー1

11 [illegible]

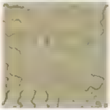


特殊任務フロー2

12 [illegible]



13 [illegible]



14 [illegible]



特殊任務フロー3

15 [illegible]



特殊任務フロー3

16 [illegible]

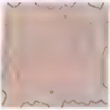


17 [illegible]

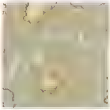


特殊任務 [illegible]

18 [illegible]



19 [illegible]



20 [illegible]



特殊任務フロー4

21 [illegible]



特殊任務フロー5

22 [illegible] 占領区1 S 18



23 [illegible]
占領区1 S 11　占領区1 S 11

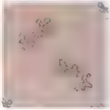


24 [illegible]
占領区 [illegible]　占領区1 S 15



特殊任務フロー6

25 [illegible]
統制区 [illegible] 16　統制区1 S 21



FRONT MISSION ONLINE Data Bank

FMOに登場するWAP、特殊パーツ、武器、消耗品など、1300以上にものぼるデータを掲載。それぞれ、同系統の性質のものをシリーズとしてまとめ、シリーズごとに表にしている。なお、シリーズ中の共通仕様は表の上部にまとめて掲載した

WAP

WAPはO.C.UとU.S.Nではほぼ対称に配備されており、陣営によって性能が共通となっている機体は、各陣営でのWAP名を表記して、色分けしている。

凡例

共通仕様中 … [illegible] 旋回 … 旋回性能 ブレーキ … ブレーキ性能を表す
表中 HP(胴/腕/脚) … [illegible] 出力/脚部耐久 … [illegible] P.497 反動 … 反動補正 装弾 … 装弾補正 価格 全身合計 … ボディ＋胴部×2＋脚部の合計金額 [illegible]
・WAP名の●はアドバンス機体を表す

・アサルト仕様

属性防御 C 最高速度 50km/h 加速性能 C+ [illegible] 持続 8秒 再使用 40秒 [illegible]

WAP名	Lv.	HP(胴/腕/脚)	出力/脚部耐久	重量(胴/腕/脚)	反動	装弾	価格(全身合計)
[illegible]	20	[illegible]	[illegible]	[illegible]	D	[illegible]	[illegible]
[illegible]	30	[illegible]	775/950	350/40/190	C	C	514000
● [illegible]		860/430/910					
[illegible]	40	[illegible]	[illegible]	385/[illegible]/205	C	C	[illegible]
● [illegible]		[illegible]					
[illegible] SX	50	1360/680/1430	930/1125	415/45/225	C+	C+	8496000
● [illegible]		[illegible]					

属性防御 C 最高速度 60km/h 加速性能 C+ RD [illegible] 持続 9秒 再使用 45秒 [illegible]

WAP名	Lv.	HP(胴/腕/脚)	出力/脚部耐久	重量(胴/腕/脚)	反動	装弾	価格(全身合計)
[illegible] Type 500X	20	710/350/780	665/850	295/35/170	C	D+	117100
[illegible]	30	900/450/960	750/950	325/40/190	C	C-	514000
● [illegible]		[illegible]					
[illegible]	40	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
● [illegible]		[illegible]					

属性防御 [illegible] 最高速度 [illegible] 加速性能 [illegible] 持続 [illegible] 再使用 [illegible] [illegible]

WAP名	Lv.	HP(胴/腕/脚)	出力/脚部耐久	重量(胴/腕/脚)	反動	装弾	価格(全身合計)
[illegible]	20	[illegible]	[illegible]	[illegible]	D	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	805/[illegible]	365/30/200	[illegible]	[illegible]	[illegible]
● [illegible]		[illegible]					
● [illegible]	40	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

属性防御 [illegible] 最高速度 50km/h 加速性能 [illegible] 持続 8秒 再使用 [illegible] [illegible]

WAP名	Lv.	HP(胴/腕/脚)	出力/脚部耐久	重量(胴/腕/脚)	反動	装弾	価格(全身合計)
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	C	D	49600
● [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
● [illegible]	40	[illegible]	[illegible]	400/[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
● [illegible]	50	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

属性防御 [illegible] 最高速度 40km/h 加速性能 D RD 持続 6秒 再使用 30秒 [illegible]

WAP名	Lv.	HP(胴/腕/脚)	出力/脚部耐久	重量(胴/腕/脚)	反動	装弾	価格(全身合計)
[illegible]	25	950/470/1000	[illegible]	[illegible]	C	C+	[illegible]
[illegible] G4	35	1170/580/1230	925/1125	425/55/225	[illegible]	[illegible]	[illegible]
● Diablo G		1060/530/1110					
● [illegible]	45	[illegible]	[illegible]/1225	465/60/245	C+	C	21086[illegible]

属性防御 [illegible] 最高速度 [illegible] 加速性能 [illegible] 持続 [illegible] 再使用 [illegible] [illegible]

WAP名	Lv.	HP(胴/腕/脚)	出力/脚部耐久	重量(胴/腕/脚)	反動	装弾	価格(全身合計)
● [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
● [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	C	[illegible]	[illegible]
● [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
● [illegible]	45	[illegible]	[illegible]	45[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Zenith [illegible] / Frost A5G	50	1170/5[illegible]	[illegible]/[illegible]25	[illegible]/45/225	[illegible]	[illegible]	1095000
● [illegible] Blizzard A1		1050/5[illegible]					

Tendus Mk [illegible]

属性防御 A+ 最高速度 50km/h 加速性能 C+ RD [illegible] 持続 [illegible] 再使用 [illegible] [illegible]

WAP名	Lv.	HP(胴/腕/脚)	出力/脚部耐久	重量(胴/腕/脚)	反動	装弾	価格(全身合計)
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Tendus Mk.II A	[illegible]	[illegible]	[illegible]95	[illegible]35	[illegible]	C+	500[illegible]
Tendus Mk II S	30	530/2[illegible]	[illegible]	[illegible]/40/[illegible]	C	C	54[illegible]
● Tendus A1		480/2[illegible]					
Tendus Mk II	40	64[illegible]	845/1025	[illegible]/40/205	[illegible]	C	36[illegible]
● Tendus A[illegible]		56[illegible]					
Tendus Mk [illegible] A	50	5[illegible]	930/1125	415/45/225	C+	C+	928600
● Tendus A4		680/340/680					

Vyzov [illegible]

属性防御 [illegible] 最高速度 [illegible] 加速性能 [illegible] [illegible] 持続 4秒 再使用 20秒 [illegible]
旋回 C ブレーキ B+

WAP名	Lv.	HP(胴/腕/脚)	出力/脚部耐久	重量(胴/腕/脚)	反動	装弾	価格(全身合計)
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	85/35/150	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Vyzov [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	C	[illegible]	[illegible]
Vyzov [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Vyzov [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Vyzov [illegible]	43	385[illegible]	[illegible]	[illegible]/50/225	[illegible]	[illegible]	[illegible]

Oborona [illegible]

属性防御 [illegible] 最高速度 [illegible] 加速性能 [illegible] 持続 4秒 再使用 [illegible] [illegible]

WAP名	Lv.	HP(胴/腕/脚)	出力/脚部耐久	重量(胴/腕/脚)	反動	装弾	価格(全身合計)
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Oborona II	15	820/420/780	765/900	335/40/180	C	D	[illegible]
Oborona III	28	1040/530/990	860/1000	370/45/200	C	D+	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	48	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

[illegible] 50 期間限定イベント入手

・ミサイラー仕様

属性防御 [illegible] 最高速度 [illegible] 加速性能 [illegible] [illegible] 旋回 [illegible]

WAP名	Lv.	HP(胴/腕/脚)	出力/脚部耐久	重量(胴/腕/脚)	反動	装弾	価格(全身合計)
[illegible]	[illegible]	500/[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	43[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
● [illegible]	45	[illegible]	[illegible]	[illegible]	E	[illegible]	824300
● [illegible]	45	[illegible]	[illegible]	430/30/[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

WAP名	Lv.	HP(胴／腕／脚)	出力／脚部耐久	重量(胴／腕／脚)	反動	集弾	価格(全身合計)
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

・メカニック仕様

WAP名	Lv.	HP(胴／腕／脚)	出力／脚部耐久	重量(胴／腕／脚)	反動	集弾	価格(全身合計)
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

WAP名	Lv.	HP(胴／腕／脚)	出力／脚部耐久	重量(胴／腕／脚)	反動	集弾	価格(全身合計)
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

WAP名	Lv.	HP(胴／腕／脚)	出力／脚部耐久	重量(胴／腕／脚)	反動	集弾	価格(全身合計)
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

・レコン仕様

WAP名	Lv.	HP(胴／腕／脚)	出力／脚部耐久	重量(胴／腕／脚)	反動	集弾	価格(全身合計)
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	40	700/410/870 630/370/780	870/875	205/10/175	E	D	1274800
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

WAP名	Lv.	HP(胴／腕／脚)	出力／脚部耐久	重量(胴／腕／脚)	反動	集弾	価格(全身合計)
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

・シャマー仕様

WAP名	Lv.	HP(胴／腕／脚)	出力／脚部耐久	重量(胴／腕／脚)	反動	集弾	価格(全身合計)
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

WAP名	Lv.	HP(胴／腕／脚)	出力／脚部耐久	重量(胴／腕／脚)	反動	集弾	価格(全身合計)
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

・スナイパー仕様

WAP名	Lv.	HP(胴／腕／脚)	出力／脚部耐久	重量(胴／腕／脚)	反動	集弾	価格(全身合計)
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

WAP名	Lv.	HP(胴／腕／脚)	出力／脚部耐久	重量(胴／腕／脚)	反動	集弾	価格(全身合計)
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	50	[illegible] 810/370/950	935/925	125/60/185	A+	A+	3096000

・コムス仕様

WAP名	Lv.	HP(胴/腕/脚)	出力/脚部耐久	重量(胴/腕/脚)	反動	集弾	価格(全身合計)
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

WAP名	Lv.	HP(胴/腕/脚)	出力/脚部耐久	重量(胴/腕/脚)	反動	集弾	価格(全身合計)
[illegible]	[illegible]	[illegible]	1150	400/15/230	D+	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

Built-in Arm

腕パーツに固定武器を内蔵した武器内蔵腕は、WAP本体とは別にラインナップされている。内蔵された武器の性能は各武器表を参照のこと。

凡例

価格の単位はHS

パーツ名	Lv.	HP	重量	反動	集弾	価格
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

パーツ名	Lv.	HP	重量	反動	集弾	価格
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

パーツ名	Lv.	HP	重量	反動	集弾	価格
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

パーツ名	Lv.	HP	重量	反動	集弾	価格
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	E	E+	[illegible]
[illegible]	24	460	130	E	E+	129900
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	F	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	53	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	F	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

パーツ名	Lv.	HP	重量	反動	集弾	価格
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

パーツ名	Lv.	HP	重量	反動	集弾	価格
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

パーツ名	Lv.	HP	重量	反動	集弾	価格
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

パーツ名	Lv.	HP	重量	反動	集弾	価格
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	E	[illegible]	[illegible]
Pheasant II	26	480	95	E	E	169600
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	D	288100
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	E	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	E	[illegible]	[illegible]

パーツ名	Lv.	HP	重量	反動	集弾	価格
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

パーツ名	Lv.	HP	重量	反動	集弾	価格
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

パーツ名	Lv.	HP	重量	反動	集弾	価格
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Sphinx	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	B	[illegible]
Sphinx II	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	A	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	A	A	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	A	A	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	A	A	[illegible]

Special Legs

WAPの全身ハーツ一式に含まれない特殊な形状の脚部ハーツを集めた 形状ごとに移動速度や上半身可動範囲が異なっている 詳しくはP 503を参照

凡例

[illegible] 上半身可動範囲は上半身が旋回可能な角度の左右合計値を表す
・表中 脚部耐久＝脚部耐久 [illegible] P 503) 旋回＝旋回性能を表す
価格の単位はHS

・4脚

パーツ名	Lv	HP	[illegible]	[illegible]	重量	旋回	価格
[illegible]							

・鳥脚

パーツ名	Lv	HP	[illegible]	[illegible]	重量	旋回	価格
[illegible]							

パーツ名	Lv	HP	[illegible]	[illegible]	重量	旋回	価格
[illegible]							

・ホバー

パーツ名	Lv	HP	[illegible]	[illegible]	重量	旋回	価格
[illegible]							

・タイヤ

パーツ名	Lv	HP	[illegible]	[illegible]	重量	旋回	価格
[illegible]							

・タンク

パーツ名	Lv	HP	[illegible]	[illegible]	重量	旋回	価格
[illegible]							

Weapon

[illegible]用されている分類を中カテゴリとし、特徴や傾向によって表を分けている なお 武器内蔵腕の武器性能は 他の武器との比較かしやすいように内蔵されている武器の数だけ分割し ハーツのシリーズごとにまとめた また 盾内蔵武器に関しては 盾の性能と武器の性能を同じ表にまとめて掲載している 掲載順は盾の性能を優先した

凡例

[illegible]
ロックオン＝ロックオンにかかる時間を表す
価格の単位はHS

・マシンガン

パーツ名	Lv	重量	攻撃力	爆風	[illegible]	反動	価格
[illegible]							

パーツ名	Lv	重量	攻撃力	爆風	[illegible]	反動	価格
[illegible]							

パーツ名	Lv	重量	攻撃力	爆風	[illegible]	反動	価格
[illegible]							

パーツ名	Lv.	重量	攻撃力	爆風	装弾数	反動	価格
[illegible]							[illegible]

長射程型マシンガン　アサルト専用

パーツ名	Lv.	重量	攻撃力	爆風	装弾数	反動	価格
[illegible]					B	F	[illegible]
[illegible]					B	F	94000
[illegible]					B		[illegible]
[illegible]					B	E	486800
[illegible]					B		[illegible]

パーツ名	Lv.	重量	攻撃力	爆風	装弾数	反動	価格
[illegible]			8			A	
[illegible]	9	55			75	A	[illegible]
[illegible]		55			60	A	[illegible]
[illegible]						A	[illegible]
[illegible]					50	A	[illegible]
[illegible]						A	[illegible]
[illegible]						A	[illegible]
[illegible]						A	[illegible]

狙撃銃

属性　貫通　最大射程　50m　再装填　A

パーツ名	Lv.	重量	攻撃力	爆風	装弾数	反動	価格
[illegible]							[illegible]
[illegible]						B	[illegible]
[illegible]						B	[illegible]
[illegible]							[illegible]
[illegible]							[illegible]
[illegible]		58	35	142×1	50		248000
[illegible]							[illegible]
[illegible]							[illegible]

属性　貫通　最大射程 500m　再装填　A

パーツ名	Lv.	重量	攻撃力	爆風	装弾数	反動	価格
[illegible]						A	[illegible]
[illegible]						A	[illegible]
[illegible]						A	[illegible]
[illegible]						A	[illegible]
[illegible]							[illegible]

パーツ名	Lv.	重量	攻撃力	爆風	装弾数	反動	価格
[illegible]			8				
[illegible]						B	[illegible]
[illegible]			8				[illegible]
[illegible]							[illegible]
[illegible]							[illegible]

パーツ名	Lv.	重量	攻撃力	爆風	装弾数	反動	価格
[illegible]					B		[illegible]
[illegible]							[illegible]

パーツ名	Lv.	重量	攻撃力	爆風	装弾数	反動	価格
[illegible]			8		35		[illegible]
[illegible]						B	[illegible]
[illegible]	4		5		25	B	804000

MG+B

パーツ名	Lv.	重量	攻撃力	爆風	装弾数	反動	価格
Sphinx A						B	[illegible]
Sphinx A2	22					B	[illegible]
Sphinx						B	[illegible]
Sphinx B2	32					D	[illegible]
Sphinx	18				25		[illegible]
Sphinx	12				25		[illegible]
Sphinx	48				25	B+	358500

・ショットガン

パーツ名	Lv.	重量	攻撃力	爆風	装弾数	反動	価格
[illegible]		55			75		[illegible]
[illegible]					50	F	[illegible]
[illegible]							[illegible]

パーツ名	Lv.	重量	攻撃力	爆風	装弾数	反動	価格
[illegible]					50	F	[illegible]
[illegible]					50		[illegible]
[illegible]					50		[illegible]

パーツ名	Lv.	重量	攻撃力	爆風	装弾数	反動	価格
[illegible]							[illegible]

パーツ名	Lv.	重量	攻撃力	爆風	装弾数	反動	価格
[illegible]							10800
[illegible]						C	14800
[illegible]						D+	231700

パーツ名	Lv.	重量	攻撃力	爆風	装弾数	反動	価格
[illegible]		5				D	[illegible]
Cove	22	66			8		[illegible]
Cove					8	D	[illegible]
Cove		35	6		8	D	[illegible]
Cove					8		[illegible]
[illegible]					18		[illegible]
[illegible]					8		[illegible]
[illegible]					8		[illegible]

パーツ名	Lv.	重量	攻撃力	爆風	装弾数	反動	価格
[illegible]					48		[illegible]
[illegible]					18		7300
[illegible]					48	D+	84900
[illegible]					48	D+	308800

パーツ名	Lv.	重量	攻撃力	爆風	装弾数	反動	価格
[illegible]							[illegible]

[illegible]

パーツ名	Lv	重量	攻撃力	爆風	装弾	反動	価格
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

・ライフル

[illegible]

パーツ名	Lv	重量	攻撃力	爆風	装弾	反動	価格
[illegible]	1	90	79×3	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	8	110	100×3	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

[illegible]

パーツ名	Lv	重量	攻撃力	爆風	装弾	反動	価格
[illegible]	[illegible]	45	148×3	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

[illegible]

パーツ名	Lv	重量	攻撃力	爆風	装弾	反動	価格
[illegible]	[illegible]	35	58×3	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

[illegible]

パーツ名	Lv	重量	攻撃力	爆風	装弾	反動	価格
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	846400

[illegible]

パーツ名	Lv	重量	攻撃力	爆風	装弾	反動	価格
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	65400
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	45300

■スナイパーライフル　スナイパー[illegible]

属性 貫通　最大射程 600m　再装填 D　スコープ ×2/4/8　消費[illegible]

パーツ名	Lv	重量	攻撃力	爆風	装弾	反動	価格
Anaconda	27	200	333×1		15	E	66700
Blackson	25	225	380×1	—	15	F	118900
Congle	29	255	388×1		15	E	171900
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Congle 400	45	305	493×1		15	E	730[illegible]

■対スナイパーライフル　スナイパー[illegible]

属性 貫通　最大射程 600m　再装填 B+　スコープ ×2/4/8　消費[illegible]

パーツ名	Lv	重量	攻撃力	爆風	装弾	反動	価格
[illegible]	22	195	170×1	—	35	D	782[illegible]
Hexalite RG	30	220	196×1	—	35	E+	184300
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Hexalite Mk 3	46	265	250×1		35	E+	796200

[illegible]

属性 貫通　最大射程 600m　再装填 [illegible]　スコープ ×2/4/8　消費[illegible]

パーツ名	Lv	重量	攻撃力	爆風	装弾	反動	価格
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

・バズーカ

[illegible]

パーツ名	Lv	重量	攻撃力	爆風	装弾	反動	価格
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	8	[illegible]	D	5700
Banish	14	140	140×1	88	30	D-	14400
Boa 38	18	160	155×1	94	30	D	31100
[illegible] 1B	22	180	170×1	102	25	D	67800
[illegible]	27	[illegible]	[illegible]	112	25	E+	[illegible]
Banish 2	31	200	200×1	120	25	E+	176600
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Banish 2B	38	225	220×1	134	25	E+	323600
Boa 40	42	225	235×1	142	25	E+	500100
Banish 2C	46	245	250×1	150	25	E+	690000
Bo[illegible]	[illegible]	265	260×1	158	25	E+	843100

[illegible]

パーツ名	Lv	重量	攻撃力	爆風	装弾	反動	価格
M20 A	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

■ [illegible]　スナイパー専用

属性 衝撃　最大射程 300m　再装填 D+

パーツ名	Lv	重量	攻撃力	爆風	装弾	反動	価格
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

[illegible]

パーツ名	Lv	重量	攻撃力	爆風	装弾	反動	価格
Gnaut[illegible] 0B	29	220	18×1	77	35	D	[illegible]

[illegible]

パーツ名	Lv	重量	攻撃力	爆風	装弾	反動	価格
Hack Jack 1[illegible]	34	270	250×1	168	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible] Jack 1[illegible]B	42	300	280×1	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

[illegible]

パーツ名	Lv	重量	攻撃力	爆風	装弾	反動	価格
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

パーツ名	Lv	重量	攻撃力	爆風	装弾数	反動	価格
Hornet			90	5			[illegible]
Hornet S	[illegible]		20×	[illegible]	2	[illegible]	[illegible]
Hornet [illegible]	2		[illegible]	8	21		[illegible]
Hornet EX	[illegible]		25×	90	8	[illegible]	69600
Hornet S	3		35×	8	8		[illegible]
Hornet [illegible]	[illegible]		145×	[illegible]	8	[illegible]	[illegible]
Hornet EX	[illegible]		160×		8	[illegible]	637400
Hornet [illegible]	45		165×	23	8	[illegible]	1350500

パーツ名	Lv	重量	攻撃力	爆風	装弾数	反動	価格
Sphinx [illegible]			90×	[illegible]		[illegible]	[illegible]
Sphinx A			[illegible]	3	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Sphinx A2	22		[illegible]	8	[illegible]		[illegible]
Sphinx B1	28		[illegible]	[illegible]	3	[illegible]	[illegible]
Sphinx [illegible]	[illegible]		[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]
Sphinx EX	38		[illegible]	[illegible]	3	[illegible]	[illegible]
Sphinx [illegible]	[illegible]		160×	5	3		804200
Sphinx [illegible]	[illegible]		[illegible]	[illegible]	3	D	[illegible]

・キャノン

パーツ名	Lv	重量	攻撃力	爆風	装弾数	反動	価格
Delta [illegible]			[illegible]	[illegible]	25		3500
Delta [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		24600
Delta [illegible]		[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Delta 82	35	[illegible]	[illegible]	[illegible]	25		[illegible]
Delta 89	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Delta [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	25		[illegible]
Delta [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	51	25		[illegible]

パーツ名	Lv	重量	攻撃力	爆風	装弾数	反動	価格
[illegible]			[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]
Baster [illegible]	25		[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]		[illegible]	[illegible]			[illegible]
B[illegible]	[illegible]		[illegible]	29	20	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]		[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]		[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]		[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]
B[illegible]	[illegible]		[illegible]	3	20	D	[illegible]

・グレネード

パーツ名	Lv	重量	攻撃力	爆風	装弾数	反動	価格
[illegible]			3	[illegible]	D		[illegible]
[illegible]		5	[illegible]	30	[illegible]		5200
[illegible]					D		[illegible]
[illegible]		[illegible]	[illegible]	[illegible]	D		[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	D		[illegible]
[illegible]		[illegible]	[illegible]		[illegible]		[illegible]
[illegible]		[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]		[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]
[illegible]	38	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]		[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]	[illegible]		[illegible]
[illegible]	5	[illegible]	[illegible]	[illegible]	D		[illegible]

パーツ名	Lv	重量	攻撃力	爆風	装弾数	反動	価格
Sk[illegible]		[illegible]	[illegible]	[illegible]	9		[illegible]
RIM [illegible]	[illegible]	55	[illegible]	[illegible]			[illegible]
Sk[illegible]	4	[illegible]	[illegible]	66			[illegible]
RIM [illegible]	8	65	[illegible]	[illegible]			[illegible]
Skull GF	2			[illegible]	[illegible]		[illegible]
RIM [illegible]	26	[illegible]	[illegible]				[illegible]
Sk[illegible] 2	3	[illegible]	[illegible]	20	6		[illegible]
RIM 4R	35	85	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]
Sk[illegible] F	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	6		[illegible]
N[illegible]	43	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]
Skull RC	[illegible]	100	[illegible]	[illegible]	6		[illegible]

パーツ名	Lv	重量	攻撃力	爆風	装弾数	反動	価格
[illegible]	[illegible]	[illegible]	5	[illegible]			[illegible]
G[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]
Fire Arrow	24	[illegible]		[illegible]	[illegible]		[illegible]
G[illegible]	29		[illegible]	[illegible]	2		[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]			[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]
[illegible]	43	265	[illegible]	[illegible]	2		[illegible]
[illegible]	49	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]

パーツ名	Lv	重量	攻撃力	爆風	装弾数	反動	価格
[illegible]			[illegible]	5			[illegible]
Wildbeak [illegible]	[illegible]	35	[illegible]	[illegible]			[illegible]
Wildbeak [illegible]	28		[illegible]	90			[illegible]
Wildbe[illegible]	33	[illegible]		[illegible]			[illegible]
[illegible]	3	[illegible]		[illegible]			[illegible]
Wildbeak R	41	46	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]
Wildbeak R4	46	50	[illegible]	[illegible]			[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]			833

パーツ名	Lv	重量	攻撃力	爆風	装弾数	反動	価格
S[illegible]			[illegible]		[illegible]		[illegible]
Spriggan A[illegible]	[illegible]		0×	[illegible]	[illegible]		[illegible]
Spriggan B			[illegible]	147	2	—	[illegible]
[illegible]	[illegible]		[illegible]				[illegible]
Spriggan B3	40		0×1	172	2		[illegible]
Spriggan X-1	45	—	0×1	185	2	[illegible]	1054400
[illegible]			[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]

・ロケット

パーツ名	Lv	重量	攻撃力	爆風	装弾数	反動	価格
Albatross [illegible]			[illegible]				[illegible]
Quail		5	4	[illegible]	[illegible]		[illegible]
Albatross [illegible]	3	[illegible]	[illegible]	84			[illegible]
Quail	6	5	[illegible]				[illegible]
Albatross [illegible]	[illegible]	[illegible]	4	[illegible]			[illegible]
Quail	25	[illegible]	4	[illegible]	[illegible]		[illegible]
Albatross [illegible]	3		[illegible]	20	[illegible]		[illegible]
Quail	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]
Albatross [illegible]	41	65		[illegible]			[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]
Albatross EX	50	220	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]

パーツ名	Lv	重量	攻撃力	爆風	装弾数	反動	価格
Galbados	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]			[illegible]
Aragon	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]
Galbados		40	[illegible]	[illegible]			[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	50	6		[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]
Ragusa	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]			[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	6		[illegible]
Ragusa [illegible]	[illegible]	55	4		[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]		[illegible]		[illegible]		[illegible]
Ragusa [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]

パーツ名	Lv	重量	攻撃力	爆風	装弾数	反動	価格
E[illegible]		[illegible]		[illegible]	[illegible]		[illegible]
[illegible]		[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]
E[illegible]		[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	69			[illegible]
E[illegible]				[illegible]	[illegible]		[illegible]
[illegible]		[illegible]	4	[illegible]			[illegible]
E[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	21	[illegible]		[illegible]

パーツ名	Lv	重量	攻撃力	爆風	装弾数	反動	価格
Prob[illegible]				[illegible]			[illegible]
Probator [illegible]		5		[illegible]			[illegible]
P[illegible]		5	[illegible]		6		[illegible]
Probator [illegible]		50	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]
Probator [illegible]				22	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]			[illegible]
Probator [illegible]	42	185	[illegible]	[illegible]	6		[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]

パーツ名	Lv	重量	攻撃力	爆風	装弾数	反動	価格
P[illegible]		[illegible]		[illegible]			[illegible]
Phoenix [illegible]		40	[illegible]	[illegible]			[illegible]
Phoenix 4	[illegible]	45	[illegible]	[illegible]	6		[illegible]
Phoenix 5	30	50	0×3	[illegible]	[illegible]		[illegible]
Phoenix [illegible]		5		[illegible]	[illegible]		[illegible]
Phoenix 6	40	56	0×3	68	6		[illegible]
Phoenix 6x	45	60	0×3	74	6	—	[illegible]
[illegible]	[illegible]			[illegible]			[illegible]

・ミサイル

パーツ名	Lv	重量	攻撃力	爆風	装弾数	反動	価格
[illegible]		[illegible]		[illegible]	[illegible]		
[illegible]		[illegible]	[illegible]	[illegible]	2		[illegible]
[illegible]		[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]
[illegible]		[illegible]	[illegible]		[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]		[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]
Donkey RX	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]		[illegible]	[illegible]			[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]	5		[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]

[illegible]

パーツ名	Lv.	重量	攻撃力	命中	耐久	反動	価格
[illegible]							

[illegible]

パーツ名	Lv.	重量	攻撃力	命中	耐久	反動	価格
[illegible]							

[illegible]

パーツ名	Lv.	重量	攻撃力	命中	耐久	反動	価格
[illegible]							

[illegible]

パーツ名	Lv.	重量	攻撃力	命中	耐久	反動	価格
[illegible]							

[illegible]

パーツ名	Lv.	重量	攻撃力	命中	耐久	反動	価格
[illegible]							
Thrush	37	56	165×1	39	15		278000
Player M20	42	55	177×1	42	15		461600
[illegible]							

[illegible]

パーツ名	Lv.	重量	攻撃力	命中	耐久	反動	価格
[illegible]							
[illegible]	[illegible]	235	[illegible]×3	42	8		233900
[illegible]ane	44	285	133×3	48	8		531400
[illegible]							

[illegible]

パーツ名	Lv.	重量	攻撃力	命中	耐久	反動	価格
[illegible]							

[illegible]

パーツ名	Lv.	重量	攻撃力	命中	耐久	反動	価格
[illegible]							

[illegible]

パーツ名	Lv.	重量	攻撃力	命中	耐久	反動	価格
[illegible]							

[illegible]

パーツ名	Lv.	重量	攻撃力	命中	耐久	反動	価格
[illegible]							
Puffin V	41		149×2	36	10		720800
Puffin VI	47		[illegible]×2	[illegible]	[illegible]		[illegible]

[illegible]

パーツ名	Lv.	重量	攻撃力	命中	耐久	反動	価格
[illegible]							
Pheasant IV	36		[illegible]×2	[illegible]			[illegible]
Pheasant VI	47		85×2	44	10		[illegible]25180

[illegible]

パーツ名	Lv.	重量	攻撃力	命中	耐久	反動	価格
Vampire	10		[illegible]×2	[illegible]	10	-	[illegible]
[illegible]							

[illegible]

パーツ名	Lv.	重量	攻撃力	命中	耐久	反動	価格
[illegible]							

・ナックル

[illegible]

パーツ名	Lv.	重量	攻撃力	命中	耐久	反動	価格
[illegible]							

[illegible]

パーツ名	Lv	重量	攻撃力	爆風	[illegible]	[illegible]	価格
[illegible]							

・ロット

属性 … 射程 12m … C-

パーツ名	Lv	重量	攻撃力	爆風	[illegible]	[illegible]	価格
[illegible]							
[illegible]	+5	50	245×1		[illegible]		292100

・ブラスト格闘

パーツ名	Lv	重量	攻撃力	爆風	[illegible]	[illegible]	価格
[illegible]							

・パイルバンカー

パーツ名	Lv	重量	攻撃力	爆風	[illegible]	[illegible]	価格
[illegible]							

・シールド

パーツ名	Lv	重量	HP	[illegible]	[illegible]	[illegible]	価格
[illegible]							

パーツ名	Lv	重量	HP	積載	耐衝撃	反動	価格
[illegible]							

パーツ名	Lv	重量	HP	攻撃力	耐衝撃	反動	価格
[illegible]		45					

パーツ名	Lv	重量	HP	積載	耐衝撃	反動	価格
[illegible]			150				

パーツ名	Lv	重量	HP	積載	耐衝撃	反動	価格
[illegible]							

パーツ名	Lv	重量	HP	積載	耐衝撃	反動	価格
[illegible]			850				

パーツ名	Lv	重量	HP	攻撃力	積載	耐衝撃	価格
[illegible]			540				

内蔵シールド

パーツ名	Lv	重量	HP	攻撃力	耐衝撃	反動	価格
[illegible]				9×12	25	[illegible]	68100
Doldrum-14	32	50	910	19×13	25	[illegible]	104100
Doldrum-MP	30	55	1000	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]		60	1150	19×16	25	[illegible]	418400

腕部シールド

パーツ名	Lv	重量	HP	積載	耐衝撃	反動	価格
EWS-100B	22	30	660	—			38500
EWS-102	[illegible]	30	720				[illegible]
EWS-100A	[illegible]	[illegible]	[illegible]				[illegible]
EWS-103	40	35	890	—	—		218000
EWS-103B	44	40	940		—	—	[illegible]

パーツ名	Lv	重量	HP	攻撃力	積載	耐衝撃	価格
WSM-03	36	55	540	160×2	38	6	150100
WSM-03B	50	65	650	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

Backpack

バックパック

[illegible]にアイコンで表示される分類を中カテゴリとし、特徴や傾向ごとに表をまとめた。共通仕様や表の項目は、カテゴリごとに大きく異なっている。

・共通仕様中「リチャージ」（ペア）＝BPチャージ時間、修理時間（ペア）＝修理完了時間、[illegible] リペア）＝ステータス障害回復を表す [illegible] 出力 [illegible] ECMD [illegible] センサーA/B [illegible] ECM解除能力 SAT センサーA）＝サテライトスキャンコスト ソナー識別 センサーB ＝音響識別機能 [illegible] ステルス）＝ステルス機能最持性能レベル（P.531） サルベージ ラジオB ＝サルベージ性能 アンチ範囲（ECM）＝アンチロック有効範囲 ティクロ範囲（ECM）＝ティクロック有効範囲 ECM範囲（ECM/EMP）＝レーダーECM有効範囲を表す
価格の単位 [illegible]

・アイテムBP

パーツ名	Lv.	重量	搭載	価格
[illegible]				

パーツ名	Lv.	重量	搭載	価格
[illegible]				

・ジェットBP

[illegible]

・ターボBP

パーツ名	Lv.	重量	出力	加速	RD	価格

パーツ名	Lv.	重量	出力	加速	RD	価格

・リペアBP

パーツ名	Lv.	重量	回復性能	修理回数	搭載	価格

パーツ名	Lv.	重量	回復性能	修理回数	搭載	価格

パーツ名	Lv.	重量	回復性能	修理回数	搭載	価格

パーツ名	Lv.	重量	回復性能	修理回数	搭載	価格

・センサーBP

パーツ名	Lv.	重量	ECMD	レーダー		SAT	搭載	価格
				有効範囲	対ECM			
SE33 Palouse	45	345	A+	400m	E	E		714900

パーツ名	Lv.	重量	ECMD	レーダー		SAT	搭載	価格
				有効範囲	対ECM			

パーツ名	Lv.	重量	ECMD	レーダー		SAT	搭載	価格
				有効範囲	対ECM			

・センサーBP

パーツ名	Lv.	重量	ECMD	ソナー			トレーサー	搭載	価格
				有効範囲	有効範囲	対ECM			

パーツ名	Lv.	重量	ECMD	ソナー			トレーサー	搭載	価格
				有効範囲	有効範囲	対ECM			

パーツ名	Lv.	重量	ECMD	ソナー			トレーサー	搭載	価格
				有効範囲	有効範囲	対ECM			

・ステルスBP

パーツ名	Lv.	重量	レーダー		ソナー		光学		積載	価格
			維持性能	効果時間	維持性能	効果時間	維持性能	効果時間		
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

パーツ名	Lv.	重量	レーダー		ソナー		光学		積載	価格
			維持性能	効果時間	維持性能	効果時間	維持性能	効果時間		
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

・ラシオA BP

パーツ名	Lv.	重量	[illegible]	支援1性能	支援2性能	積載	価格
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

パーツ名	Lv.	重量	補助性能	支援1性能	支援2性能	積載	価格
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

補助攻撃2　支援攻撃

パーツ名	Lv.	重量	補助性能	支援1性能	支援2性能	積載	価格
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

・ラシオB BP

パーツ名	Lv.	重量	サルベージ	支援1 アーマー	支援2 アーマー	積載	価格
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

パーツ名	Lv.	重量	サルベージ	支援1 アーマー	支援2 アーマー	積載	価格
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

パーツ名	Lv.	重量	サルベージ	支援1 アーマー	支援2 アーマー	積載	価格
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

・ECM BP

パーツ名	Lv.	重量	アンチ範囲	ディフ範囲	ECM範囲	価格
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

パーツ名	Lv.	重量	アンチ範囲	ディフ範囲	ECM範囲	価格
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

パーツ名	Lv.	重量	アンチ範囲	ディフ範囲	ECM範囲	価格
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

・EMP BP

パーツ名	Lv	重量	EMP効果時間	ECM範囲	価格
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

パーツ名	Lv	重量	EMP効果時間	ECM範囲	価格
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

パーツ名	Lv	重量	EMP効果時間	ECM範囲	価格
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

Supply

消耗品

消耗品は格納スペースがあるBPに搭載して、戦闘中に使用する。リペアは1パーツのHP回復、カートリッジは武器1つの装填弾数増加となる。使用する際は、Battle Map Menuを開いて選択するか、コマンドを入力して実行する。コマンドは、HP回復は /item repair 回/パーツ body/arm/legs、弾薬補給は /item reload 武器 mg/sg/rf/bz/gr/rk/ms/ca となる。これはマクロでの対応も可能である。

・リペア

アイテム名	価格	効果
[illegible]	[illegible]	[illegible]
Repair II	50	パーツのHPを回復する Lv2以下なら全回復
Repair III	100	[illegible]のHPを回復する Lv6以下なら全回復
[illegible]	[illegible]	[illegible]のHPを回復する Lv8以下なら全回復
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	6150	[illegible]のHPを回復する [illegible]44以下なら全回復

・BZ

アイテム名	価格	効果
BZ Cartridge 1	10	[illegible]用の弾薬を補填する [illegible] 全補填
BZ Cartridge 2	50	[illegible]用の弾薬を補填する Lv2以下なら全補填
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
BZ Cartridge 5	450	バズーカ用の弾薬を補填する Lv15以下なら全補填
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]

・GR

アイテム名	価格	効果
[illegible]	[illegible]	[illegible]
GR Cartridge 2	50	グレネード用の弾薬を補填する Lv2以下なら全補填
GR Cartridge 3	100	グレネード用の弾薬を補填する Lv6以下なら全補填
GR Cartridge 4	200	グレネード用の弾薬を補填 [illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
GR Cartridge 8	6150	グレネード用の弾薬を補填する Lv44以下なら全補填

・MG

アイテム名	価格	効果
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]

・RK

アイテム名	価格	効果
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]

・SG

アイテム名	価格	効果
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]

・MS

アイテム名	価格	効果
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]

・RF

アイテム名	価格	効果
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
RF Cartridge 5	450	ライフ[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]

・CA

アイテム名	価格	効果
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]











Special Interview & Comment

FRONT MISSION WORLD HISTORICA









人間ドラマを表現するロボットゲームを作れ

ディレクターとして常に制作チームを引っ張ってきた土田氏
シリーズ誕生秘話から制作作法、各タイトルへの思い入れまで、
氏の作品にかける思いを語ってもらった。

ドラマチックSRPG誕生までの経緯

――シリーズ誕生はどのようなところで生まれたんですか

土田：仲間内で、開発会社を作ろうよって話をしてたんです。それで「シークラフト」を興したんですが、会社を作ったからには、ちゃんと商売になることをしなきゃいけないなと。ゲームソフトをクライアントさんに売り込んで、じゃあ、どんな企画書を出そうかってやりとりから生まれたんですよ。何よりもやりたいと考えていたのは、ロボットをカスタマイズすること。そしてそれを、きちんとグラフィックに反映させること。当時はSFCでしたから、性能的にどこまでやれるのかっていう問題があって、そのあたりを試行錯誤していたのが始まりですね

――当時は何人くらいで作っていたんですか

土田：プログラマーが2人で、デザイナーが2人、プランナーが1人。6人くらいですね。会社を立ち上げる少し前に、1人の家に集まって、みんなで話し合って

――トキワ荘みたいな[illegible]

土田：はは、ほんとにそんな感じですね。近いかもしれない

――発表当初のタイトルは「キ[illegible]ンクロウ」でしたよね

土田：最初に企画書を持って会社を[illegible]のは「ハンドレッド・ミッション」っていうタイトルだったんですよ。「ハンドレッド」がナシになったのは「100個のミッションっていう名前、[illegible]にならない」という話を聞いたからなんです。汎用的すぎたというか。それで、数字を基準としたタイトルはちょっと避けようか、という流れになって、その後いくつか候補が生まれたんです

――企画を持ち込んだ際の反応はいかがでしたか

土田：プレゼンした企画がわりと気に入ってもらえたみたいで、早[illegible]くる機会があったんですよ。その際に、ストーリーをもっと強化していかないか、って持ちかけられたんです。システム面だけでなく、ストーリー部分でもユーザーを引きつけて満足させていかないと、本当に大きい商品にはならないよ、と。もちろん、シナリオを用意して、それに沿ってゲームが進んでいくという発想はあったんです。ただ、そこにどれくらいフォーカスするかが大事なんだ、ということを坂口さんはとても強調されていましたね

――要望を伺ったとき、迷いが生じたりはしませんでしたか。

土田：うーん、そうですねえ。ロボットだけでどうこうではなく、「ロボットの向こう側にいる人間模様が見えてこないとダメ」という話だったんです。まあ、確かに難しいなとは感じましたね。しょせん、ゲーム画面に出てるのはロボットばっかりなわけですから。今でも一番苦しんでいる部分です。例えば、5thでは人間をポリゴンで動かせるようにして、アドベンチャーパートを盛り込んでみたりもしました。ロボットを題材にしたゲームのなかで、その向こう側の人間ドラマをどうやったら感じてもらえるのか。どういう表現ならプレイヤーにそれが伝わるんだろうっていう試行錯誤ですね。これはずっとチャレンジを続けていくべき、難しいテーマです

シリーズコンセプトと制作作法のこだわり

――シリーズ共通のコンセプトを一言で表すとしたら、どういったものになりますか

土田：うーん、そうですね。ストーリー的には、勧善懲悪にならないように、って意識を強く持っています。戦争っていうのは、争うふたつの勢力双方に言い分があるわけじゃないですか。さらにそれを個人のレベルでとらえたときに、

ディレクター

土田俊郎

Toshiro Tsuchida / Direction

Profile

日本コンピュータシステム在籍時[illegible]「[illegible]ファルケン」や[illegible]などの[illegible]タイトルを多数制作[illegible]1994年に独立[illegible]シークラフトを設立。当時のスクウェアの下で『FRONT MISSION』を開発。その後、同社に編入され、以後『FRONT MISSION』シリーズのほとんどの[illegible]ている。また『FINAL FANTASY XI』や『FINAL FANTASY X』の開発にも参加した。シークラフト時代には『アークザラッド』[illegible]などのゲームデザイ[illegible]を担当している。

毎回、お話に何かしら仕掛けを入れたいと思っているんです

なぜその兵士には戦う理由があるのかっていう話まで落としていくわけですよね。戦いたくないにもかかわらず、武器を取らないといけない状況であるとか、いろんなシチュエーションがあると思うんですよ。戦争によって大きな意思が動き始めてしまったなかで、個人の意思がそこにどう関わっていくのかがストーリーのキモになるようにしていますね

――：制作プロセスとしては、投入したいシステムのアイデアがまずあって、ストーリーはそれに合わせて考えているんでしょうか

土田：形としてはストーリーの方が先行しがちです。まあこれは、あくまでウチのプロジェクトの場合ですが、システムというのは、だいたい1つ大きなやりたいことがあって、それを肉付けしながら [illegible] はストーリーがこ [illegible] 方がいいよね、という風に調整していくんです。たとえば4thの場合だと、柱としてあったのは「たくさんのヴァンツァーで戦いたいね」という1点なんですよ。あとは、2人の主人公がいて、2つのストーリーが並行してるのがいい、というくらい。こんなモヤっとしたのが出発点なんですね

――：3rdでは、2人のヒロインでストーリーが分岐していくという仕掛けでしたが、4thでは完全に2つの別のストーリーでやりたかったと。

土田：3rdの発展とかではなく、毎回、お話に何かしら仕掛けを入れたいと思っているんです。それが3rdでは分岐するストーリーで、4thでは並行する2つの物語、5thでは、ひとりの長い人生をゲームのなかにいれて、それで「大きなもの」を表現したいという思いがありました。偶然としていますが、毎回描き方に「ネタ」みたいなものをまず入れたいって思ってるんです

――：各タイトルについて、思い出のエピソードはありますか

土田：一番大変だったのは、そりゃもう1STですねえ。携わった人数も少ないですし、当時は小さい制作会社でスクウェアの社員でもなかったわけですが、宣伝的に強くバックアップしてもらえたんですよ。でも、いざ雑誌にご紹介していただく機会があっても、なにしろゲームが全然できてなくて（笑）。その後も、ROMが予定より遅れたりで惨状になっちゃいましてね。そういう意味では、開発者としての経験値に問題がありましたねえ。発表会に出すROMにバグが残っちゃったこともあって（笑）、ずっと泊まりこんでたんですよ。そういう思い出ばかりで、とにかく一番しんどかった。

シリーズを重ねて厚みのある作品世界へ

――：2ndはPS初期のタイトルにも関わらず、戦闘シーンがフルポリゴンで驚きました

土田：1STが終わってから、プログラマーはすぐに3Dに手を着けてたんですよ。もともとデザイナーにも、ヴァンツァーを立体的に表現したいっていう思いがありまして。だから絵的に、俯瞰で見せることを最初からやっていたわけです。操作感を優先すれば、やっぱりマス目のゲームは真上から見るのが絶対にやりやすいんですね。でも、僕らはそこをもっとグラフィカルにしようよ、というところから立ち上がってますから、マップも俯瞰で見せる手法を採りました。だから、じゃあ3Dで表現できるマシンが用意されたらどうするか、という基本のビジョンはすでにあって、2ndのときもそういう意味の迷いはなかったんです。最初からやりたい形が決まってたわけですね

――：3rdは、天網の圧倒的な情報量が印象的でしたね。

土田：2ndで少しやった、ヴァンツァーをデータベースで見せようという試みの発展形ですね。3rdは徹底してボリューム感を出そうという狙いがあって、ネットワークも徹底的にやろうよということで、天網専用の開発環境を作ってもらったんですよ。これがよくできてまして、最初のうちは僕がこれでいろいろ作ってたんです。外部のページとか。それをベースに、若い人に追加で入ってもらって膨らませていきました。ここから [illegible] 化用ネタとかが生まれて、「アリサの学校の授業、たら壁紙が落とせるイベントどうでしょう」なんて勢いでどんどん増えていった感じです。

――：4thと5thは、ちょっと間隔が空きましたが、どんな理由からなんですか

土田：3rdが終わったあとに、一旦チームがバラバラになったんです。3rdで非常に大ボリュームなものを作 [illegible] ていうのかな（笑）。ただ、PS2というハードを見ちゃうと、「またやりたいね」なんて話になってね。当時は、オンラインの企画も立ち上がっていて、まずはオンラインチームを作るところから始めたんです。それで、オンライン用にリソースを作ってるうちに、これだけ用意しておけばここから従来のシリーズもいけるよね、じゃあ先に1本作ろうか、ということになったんです。この時期はいろんな計画が動いていて、4thを出す前に、1STを出して、シリーズの原点を見てもらおうという試みもやっていますね

――：ご自身で一番思い入れの強いタイトルはありますか

土田：それぞれに思うところはあるので……そうですねえ、オンラインは格別ですかね。ゲームデザインに対しての意識が一番強く出てると思いますので。あと、制作期間がすごく長かったので、その分愛着があるかな

――：リアルタイムシミュレーションなどでなく、あえてシューティングを選択したのは？

土田：1人のパイロットとして、ヴァンツァーに乗り込んでほしかったんです。これが一番、ゲームにのめりこんでもらえるんじゃないかと思いまして。で、それを選んじゃったものだから、ノウハウがなくて大変でした。アクションゲームは、地形であったり、キャラクターであったり、いろんな物の「当たり」を判定しなきゃいけない。銃を撃って命中するか外れるかとか、そういった当たりの設定がすごく重要なんです。その部分が仕様として不十分な時期があって、社内ですごくもまれて何度も何度も改良しました

――：モバイル進出に対して狙いとか、抱いている期待などは。

土田：各タイトルはそれぞれどこかの時期を掘り下げて描いてます。そうすることで、商品が増えていくほど、作品世界が厚みを獲得していくと考えているんです。そんなわけで2089は1STの少し前を舞台にしています。まあ、「厚み」が増すにつれて、把握できてないところが出ちゃったりもするんですが（笑）。だから、モバイルという入り口から、ほかのシリーズにも興味を持ってもらえれば嬉しいです。

――：最後に [illegible]

土田：これからもオンラインとモバイルは続いていきますし、当然シリーズも続けていきたいと思っています。今後は、ナンバリングタイトルはもちろんですが、それ以外にいろんなアプローチで作品世界に厚みを持たせるようなこともやっていきたいです。現在は [illegible] が始まってまして、大田垣先生がすごく前のめりにやってくださってるんですね。それが僕らがやってることをいい意味で壊して、再構成してくれてるんです。この調子で、もっともっと分厚くしていきたいと思っていますので、ご期待ください



みはインテリアなのか趣味なのか……。

Interview + Text Haruwo Sato
Record at Media Works on july 28th 2006



ゲームに最適な世界観の構築とは何か

ブランナーとして、トータル的な世界観の構築や
設定・シナリオの作成に携わってきた岩崎氏
シリーズを重ねるごとに増大したというその苦労について伺った

ブランナーとしてのゲームへの関わりかた

[illegible]

れぞれ専門分野 [illegible] そういう意味では [illegible] は僕自身が [illegible] 世界観 [illegible]

[illegible] は [illegible] どんな所から作業をスタートされるんですか

岩崎：タイトルによってまちまちですね。2ndのときは 最初あまり人がいなかったこともあって、シナリオから書き始めてたんですけれど。本当は ゲームの開発と並行してシナリオを詰めていく方が効率がよかったりするんです。[illegible] は シナリオを先行で作って、シナリオありきでゲームの方を合わせていくというやり方は危険だと思ってるんですよ。

――シリーズが進むごとに世界観を追加する作業と 1からの構築ではどちらが大変ですか。

岩崎：どうでしょうね。2nd以降は1STを下敷きにするという 大 [illegible]

[illegible] 忘れて別のことを書いちゃったこともありますね 以前の攻略本を読んでたら あれ 違うこと書いてるな とか 笑

―― その都度必要な部分だけを調整するという感じですか

岩崎：そうですねえ 2nd以降はある程度は先に設定を用意したりもしたんですけれど、あくまでゲーム全体で仕様を考えて作るものですから。ここは絶対守ろう というのは決めるんですけれど、ゲームを楽しむために設定の方を変えた方がいいとなればそうします 例えば 4thは1STの後という世界観でしたけれど、2ndには4thの話は 切出てきていないわけです。そこの補間というのはややこしくなっちゃいますけれど、それも4thの目的の1つなので 後付けでも変えるところは変えると 感じで。ダメなところがあったらその場で変えるんです 設定とか世界観っていうものは、そのための意見は 画面を見てる人間みんなが出しますし 僕としては やっぱり設定側がゲームに合わせるものだって思っているんですよ

守るべきこだわりと捨てるべきこだわり

――：制作上で一番大事にするコンセプトなどはありますか

岩崎：土田ともずいぶん議論 [illegible]

プランナー／世界観、シナリオ担当

岩崎 秀雄

Hidec wasok P anning

Profile

有限会社ノ クラフトのプランナーとして 『FRONT MISSION』を開発。スクウェア編入後、『FRONT MISSION2』『FRONT MISSION4』のシナリオ 『FRONT MISSION3』の世界観設定を担当する。現在でもスクウェア・エニックスのプランナーとして開発、携 [illegible] る

んですけれど、敵の存在をどうするかですね。敵が絶対悪であるべきっていうのは、ゲームとしてクリアを目的として進める上でのお約束のひとつだと思うんです。だから、その部分にユーザーが同意してくれるようなお話じゃないとダメだと思うんですよ。でも、戦争をテーマにしてしまうと、敵は魔王じゃないですから。相手[illegible]なる人間にも生活がある[illegible]ですよ。そこを[illegible]描くのか、どこか[illegible]のか。このあたりは、シナリオ作成で常に議論の対象になる難しい部分ですね。

――：シリーズとしては避けて通れない、軍事方面についてですが、岩崎さんはお好きなんですか。

岩崎：好きですよ。ただ、陸軍はサッパリなんです（笑）。僕は飛行機が大好きなんですよ。デザイナ[illegible]好きな人間がいましたから、足りない部分は聞いたり調べたりで、あとまあ、厳密[illegible]ないんだけど、という設定でも入れたものはあります。本当に好きな人が見ればおかしい、という部分はたくさんありますね。凝りだすと、キツくなってきちゃうんですよ。設定を説明するために、シナリオ内で長大な解説テキストが必要になったり。だから、ある程度は「ゲームだから」ということで目をつむってもらおうと[illegible]います。お金の概念なんかもそうなんですが、実際にはあんな風にはならないじゃないですか。でも、それを解説するような経済の設定を作ったところで、[illegible]が面白いかどうかっていうことですよね（笑）。

――：もっと細かく突っ込みたかった設定とか、お蔵入りしたものはありますか。

岩崎：いやあ、[illegible]ちゃうと気にしないんですよね（爆笑）。

坂本：4thのときに、あとからキャラクターの細かい部分の設定を作ってもらったりしましたね。

[illegible]事地のトイレの数まで決めることになっちゃう（笑）。何人住んでるかとか考えてね。そこまでやるのは、大変なのはもちろんだけれど、やればやるほど矛盾が出てくるわけですよ。キャラクターは人間[illegible]いろんな意味で自由がきく[illegible]すけれど。

――：ディープなファンは、想像[illegible]せたい方でそういった細部[illegible]公式な設定を求めるのかも知れませんが。

岩崎：[illegible]しょうか。設定はオフィシャルであってほしい、決まったものがほしい、って思うんだけれど、実は読んだら興ざめしてしまうというかね（笑）。でも「俺が考えてた設定の方が面白いよ」なんて人もきっといらっしゃるでしょう。それはそれで、本当に結構なことなんです[illegible]の、あるじゃないですか。僕はそういうのが凄く嬉しいですねえ。ゲームをプレイ[illegible]そういう意欲を持ってもらえ[illegible]て、むしろ、面白いこ[illegible]思いついた人は、ウチの会社に入ってくれればいいんじゃないかな。作りましょうよ「フロントミ[illegible]」。

シリーズを振り返って今だから言えること

――：各作品ごとに、何か違った狙いなどはありますか。

岩崎：[illegible]ndなんかは局地戦をやろう[illegible]人間関係[illegible]ようというのも大事[illegible]1STの頃もそ[illegible]

[illegible]と思います[illegible]
[illegible]

[illegible]あちこち行かせ[illegible]話を繋ぐのが大変なんで[illegible]

[illegible]行動するかとい[illegible]から作ろうと意識しまし[illegible]

岩崎：[illegible]描くとい[illegible]あとはあまり軍人らしくない方がいいんじゃないか、っていう意識もありました。フロントミッション、の世界観を、ミリタリー的イメージで固めすぎたくなかったんですね。前作の3rdはすごく突き抜けたシナリオで、[illegible]賛否両論だったんですよ。でも、僕は和輝を否定する気は全然ないんです。軍人は上官の命令には絶対服従が基本ですが、そこまでこだわってしまう[illegible]
自分のアイデンティ[illegible]行動する方が親しみを持てると思うんです。だから、4thの主人公も軍人らしくない人ですよね。

――：5thでは[illegible]

岩崎：いやあ、新鮮でしたよ。実はまだ最後までやってないんですけど（笑）。僕がウォルターを書いたら、あんな風には絶対[illegible]ないんですよ。深い悩みを持っているキャラクターを作っても、あ[illegible]
[illegible]いうのもいいね、新幹線は[illegible]ねって感じましたね。

――：制作上で陥った[illegible]、苦労などはありますか。

岩崎：痛恨・うーん、僕はどうだろうな。ジャンプの件ですかねえ。かつてヴァンツァーはジャンプできない設定だったんです。ところが、3rdでは高いところから敵を撃つといったように、高低差を利用するシステムになりまして。階段を上るだけじゃなくジャンプできた方がいいね、ということで設定を変えざるを得なかったんです。該当箇所を全部階段にするのもおかしいですし。でも、確か1STあたりのインタビューで「ヴァンツァーは飛ばない」って言っちゃったんですよ（笑）。そんなわけで3rdでは悩みましたね（笑）。あと、戸惑いを感じたのは4thですね。[illegible]話が前になっちゃ[illegible]ですから、以前の話なんて考えてないよ、って（笑）。それまでにどこかで一言でも触れてあったり、伏線にできるような素材があればよかったんですけれど。あんなにも大きな事件が起きてるのに[illegible]てないわけで[illegible]

――：最後に、ユーザーへ向けてメッセージをお願いします。

岩崎：うーん、ゲーム楽しんでますか、って聞いてみたいですね。僕たちも、いろいろ考えてもちろん作っているわけですが、期待とか嗜好に応えられてるのかなーって不安に思うんですよ。買ってくれることと遊んでくれることが、もし必ずしもイコールでなかったら、と考えることがあるんです。だから、もっともっと、ダイレクトな意見を寄せてほしいです。1ST[illegible]
[illegible]目み[illegible]やり[illegible]長いよとか（笑）。オールドスタイルを守ってほしいのか、というバランス感覚についても気になりますね。ゲームですから、コントローラーに触って楽しめるものにしたいんです。僕らもがんばりますので、皆さんもぜひ、そのの率直な声を聞かせてください。

「ヴァンツァーは飛ばない」って言っちゃったんですよ（笑）



○ [illegible]
[illegible]無いのか。ちなみに本棚の右側にも棚があり、そちらにはバインダーにまとめられた資料類が並んでいる。

Interview ● Text Haruwo Sato
Record at Media Works,on July 28th 2006



「存在」に納得できるロボット兵器を造る

作品全体の世界観を大きく左右する、メカニックデザインを担当する草野氏 現代からさほど遠くない未来に架空の兵器を登場させる苦労やこだわりについて伺った

好きなものを描き続けていつしかたどり着いた道

ます これまでのお仕事の概略などを教えてください。

草野 僕が初めてシリーズに参加 [illegible] なります で その頃から戦車 飛行機 装甲車なんかの一般兵器がメインなんですが 次の3rdからは [illegible] 仕事が増え [illegible] ァーを何 [illegible] した。 [illegible]

[illegible]

ようになってからですかね。

[illegible] 作品などはありますか

草野 すごく影響されたのは SF [illegible] ですけどディズニーの [illegible] です [illegible] 光電子バイクだ レーザーターだ なんて

[illegible] 小さい頃受けた衝撃 [illegible] やってみたいな と [illegible] って あ でもうちテレビないや [illegible]

実際には存在しないものを登場させる難しさ

[illegible]

草野 違和感はありましたね だって 平原を走り回って接近してバキューンって撃つなんて、リスクの方が高いじゃないですか 笑 でもまあそこはゲームだし「ロボットかこうた」たらかっこ [illegible]

デザイナー／メカニックデザイン担当

草野裕朗

[illegible]

どこを残せばヴァンツァーでいられるんだろうって、考えるんです

ボットにできるだろうと　使い方としてヴァンツァーをとらえたとでもいいますか。

――という考え方はデザインにも現れるものですか

草野：コンセプトになるようなものはパーツによっては結構考えますね。やり過ぎると、アメリカの実験兵器というか、コンセプトだけに特化した形になったりしてちょっとイヤな感じになるんですが、そういうデザインとして面白くないものはイヤなので、そのへんのバランスをとりつつやってます。たとえば攻撃の衝撃をまともに受けないように、ボディの正面に直角のデザインはなるべく置かないとか。O.C.U.とU.S.N.では別のコンセプトがあって、O.C.U.は正面の装甲の曲線具合で跳ね返す、ということを意識してるんです。一方U.S.N.は鋭角的な被弾ケースでなんとかしようという考え方です

――「こういう使い方をする機体を」と要求される場合と、デザイン先行で後から使い方を考える場合と、どちらが多いですか

草野：開発初期段階は後者が多いです。いろいろ描いてみて「どうですか」っていう感じで。中盤以降仕様が固ま……要に応した……ようになりますね。仕様が……「こういうの考えたんだけどどう」っていうアプローチもしますよ。ああそうだ、僕ね、昔からいつもボツにされてるのがあるんですよ。4本足で馬型の機体。これを出したい出したいって毎回言ってるんだけれど、なぜか通らないんですよね（笑）

――過去のデザインで特に気に入ってるものはありますか

草野：うーん、前も言ったことがあるかもしれませんが、バシュとか、逆関節の機体がいいですね。あと、108式強襲、あれなんか好きな形です。ポリゴンがやさしいのが好きなんです（笑）

――ビジュアルアプローチの面で、作品の進化や変化に対するスタンスはどう考えていますか

草野：いやあ、難しいですねえ。いつか、ヴァンツァーに代わるような存在が必要になるのかもしれません。そういうことを考えることもあるんですよ。どういうデザ……どこを残しておけばヴァンツァーでいられるんだろうって。やっぱり描いてみたいんですよ。新しいと思うものを。だから5thで出したゾンの2人乗りヴァンツァーなんかは、そうとう実験的なんです。あれのコンセプトは昔の馬上の騎士をイメージしていて、試しにそのままやってみた……なんですね

苦労の絶えない開発現場　その中に見出す喜び

――タイトルごとの思い出を聞かせてください

草野：2ndは初めて本格的に任された仕事なので、もういっぱいいっぱいで必死だった記憶しかないですね。単純な作業量の多さもそうですけど、ポリゴンを動かす前の設計にすごく時間がかかりました。ハードのパレットが16色だったので、その色を決めるのもすごく時間かかかるんですよ。開発ツールが、アンドゥ1発で作業履歴が消えちゃうっていう仕様で、それにも泣かされました（笑）。今じゃ考えられないですよね。それと、デバッグ……番凄く関わったのも2ndでした

――デザイナーもデバッグで徹夜ですか

草野：ええ、そりゃしますよ。「フロントミッション」チームって小さいですから、総力戦ですよ。デバッグ始めてから7割はしましたね。ひどいときは4連続で徹夜とか。もうできませんね（笑）

――3rdはいかがでしたか

草野：思い出といえば大爆中ですね。実作業開始までにちょっと時間があって、毎日紙にいろいろ描いてたんです。こんなの面白いかな、今度は出せるかなって。大爆中では遊んでいいと言われていたので、何十個と描いてました。そういうのがほとんど採用されちゃったんですけど（笑）。

――ボリュームがすごかったですね3rdは

草野：そうなんですよね。だから1つのキャラに対する情報量を抑える必要があって、少ないポリゴンでどう個性を出すか、というのがデザインの大きな比重を占めてました。たとえば、四角を表現するにも、1カ所折るだけでちょっと未来風に見えたりするとか。貧乏くさいやりくりですね（笑）

――ストーリーは早い時期から伝わってたんですか

草野：いえ、作りながら少しずつ見えてくる感じですよ。いやあ、心配でしたね。今にもヴァンツァーが勢揃いして「行くぞー！」とかいって「ご愛読ありがとうございました」なんてな……で（笑）。でも僕は3rdみたいなの好きですよ。「肩の力抜いていきましょうよ」って感じで

――4thについては。

草野：とにかく時間ですよもう。時間ですね

――皆さん口を揃えておっしゃいますね。登場機体は多かったと思うんですが

草野：FMOのデータに味付けする感じで、なんとか用意してたんでしょうね。完全新規はゲパルトノインとか、あんまり多くないと思います。楽しい思い出は……ボスキャラを担当できたことですかね。4本足と6本足で。「ボスといえば多脚」みたいなパターン……にだれたくない……hではボスボスをヴァンツァー……したんですけれど

――タイトスケジュール……例を出すと「なんで……」ってことになりませんか

草野：いやあ、でも1回できたから次もなんてこと言われたら「ちょっとあとで体育館裏に来いよ！」って感じですよ（笑）。

――長期開発になったオンラインについては

草野：仕様が変わったりとか、それによって悩む時間が長かった印象ですね。割り切った仕様のなかでいかに見せるかということで、テクスチャの素材探しに一番時間を使った気がします。面倒だったのはタイプですかね。ヴァンツァー1種類に対して、軽量・中量・重量・超重量の4タイプずつデザインを用意しなきゃいけなかったんですよ。これを考えるのが大変で。僕はサカタとかワイルドゴートとか、フロストとか作ってたんですが、めんどうくさくて、もう（笑）。そうそう、ちょっと残念だったのが、いっぱい作った戦車やヘリがほとんど見えないことなんですよね。離れた距離から倒されちゃうから（笑）。なるべく近くで倒して欲しいですね

――最後にユーザーへ向けてメッセージをお願いします

草野：シリーズはまだ続くと思いますが、今後新作を出していくときに、進化しなきゃいけない部分があると思うんです。長年遊んできた人が懐かしむような、同窓会みたいな部分もいいと思うんですけど、ゲームは同窓会であっちゃいけないと思っています。愛されるマンネリがあってもいいけれども、もっと白紙から考えてみたい部分もいっぱいあるんです。それこそ、ジャンル自体SLG以外でもいいなぁなんて思ったりもするんですよ。ヴァンツァーがいる、ということを最大唯一の記号として、ヴァンツァーがいる世界でいろんなことをやってみたいですね。あと、個人的にはオブジェクトの可能性を追求してみたいですね。オブジェクトって、ただの背景と思われがちだけど、背景にも主役にもなれる存在だと思うんですよ。たとえば船みたいに。


……に映っている画像はもしや開発中タイトルの……？

Interview ＞ Text:Haruwo Sato
Record at Media Works on August 3th 2006



ドラマを感じさせるイラストレーション

『4th』および最近作『5th』のイラストレ[illegible]ションを担当した直良氏。作品イメージを決める大看板の1つを手がける難しさ、それか[illegible]故の面白さについて伺った。

フロントミッションは1から続く長い付き合い

[illegible]ズとの関わりはメインキャラクターを担当された4thからになりますか。

直良：実[illegible]最初の1STから関わっ[illegible]はいたんです。背景を描いたり、キャラのフェイス画面なんかもやりましたよ。2ndでは[illegible]ムービーのチームに混ざって、ちょっとヴ[illegible]のテクスチャを手伝っ[illegible]

[illegible]

何[illegible]

[illegible]1ST[illegible]0年以上前になるわけですが、当時は他にどんなタイトルを？

直良：僕の初仕事は「FF V」なんですよ。[illegible]口さんから「ちょっと2ヶ月建[illegible]け[illegible]」[illegible]そこから先はエンドレスで、「クロノトリガー」からまたすぐに「FF V[illegible]」に入ってましたね。

[illegible]：キャラの描き手として前面[illegible]

直良：一番最初は[illegible]サテラビュー[illegible]すね。特に名前は出[illegible]人を描くのが面白[illegible]るんです[illegible]見える形の作品は「アン[illegible]サカ」が最初ですね。

[illegible]専門的[illegible]したんですか。

直良：専門学校で絵は[illegible]たけど、広く浅くですね[illegible]当時は音[illegible]笑[illegible]友達と楽器を[illegible]のが好きだったんですよ。[illegible]

[illegible]と肯異[illegible]よね（笑）。

[illegible]異色の経歴じゃないんですか。

直良：いや、けっこういますよ。ウチの会社、音楽やってて関係ないパートにいる人、ますよね。広報に向かって[illegible]The Black Mages なんて、いろんな人が参加してますよ。

――：ちなみに担当パートは

直良：ベース弾いて、作曲してて感じですね。夜はライヴハウスでバイトして、音楽ばっかり聞いてました。[illegible]でまあ、なんだかんだ[illegible]やっぱり働[illegible]ようになって[illegible]付事。

[illegible]学生時代、絵を部分で学んだことは実際に役に立ちましたか。

直良：うーん、サボってましたから[illegible]笑[illegible]

[illegible]

いいます。

――：音楽と絵の間で揺れたことはなかったんですか。

直良：音楽は音楽で好きなままでいいと思ったんですよ。仕事[illegible]

[illegible]

直良：[illegible]

[illegible]いう思いはありましたけど、絵の方は結構早いうちから仕事として[illegible]

キャラクター作りにおける試行錯誤の面白さ

[illegible]作業[illegible]Gと筆ど[illegible]ですか。

直良：ああ[illegible]トは使わ[illegible]というか[illegible]

デザイナー／イラストレーション担当

直良有祐

Yusuke Nao[illegible] Illustrator

Profile

[illegible]FINAL FANTASY VII』『FINAL FANTASY VIII』『FINAL FANTASY X』『FINAL FANTAS[illegible] CHILDREN[illegible]

[illegible]

です。それをデジタルに持っていって仕上げるという流れがほとんどですね。デジタルのメリットはスピードなので　レスポンスをよくするために使うというイメージです　現場にデザイナーがいることのメリットを活かしたくて　4thでは　線画の段階は特にとにかくやりとりを多くして、ニュアンスがどれだけ出せるかを意識的に追求していました

――：4thと5thで　デザインのコンセプトの違いや　意識的に変えた部分などは

直良：4thのチームは　新しい「フロントミッション」をやろうって気持ちがすごく強い人たちで　土田などから　世界観のなかでも「人種」にこだわっていこうよっていう声があったんです。対立やドラマを描いていくときのポイントとして、キャラクターを切り出したときに、そういう背景が見えるようにできたらいいなと。それで　人種についていろんな角度から調べましたね

5thはある程度作業が進んでからの参加で　その時点でディテールがかなりハッキリしてました。たとえばリンなら「かわいい女の子」「眼鏡」「女上官」みたいに、ストレートなイメージを伝えられていたので　僕はそれをどんな肉付けで表現しようかな　という風に進めていきました。デザインもそこそこに　3Dスタッフと密にやりとりして、骨の位置をもっと上げてみようとか　画面での動きを意識してみたりとか、そういう立ち位置でしたね

――：それは原画を画面に落としていく課程でのやりとりですか

直良：それももちろんありましたけど　5thのときは　データからどんどん起こしていこうって流れでしたね。だから、そこでどうキャラとして成立させようか、どう色気を出すか　なんてのをやってる感じで。4thと5thの一番の違いはキャラがポリゴンになったことで、スタッフにもそれを明確に意識して作ろうっていう狙いがあったので　標準の仕方が明らかに違いましたね。

――：どちらの方がやりやすかったというようなことは

直良：余裕をもってやれたっていう意味では5thですかね。キャラ全体のバランスを見やすかったというか　4thでは　まず一人一人描いて、並べてみて　どうバランスをとっていこうかなんてやってたんです　骨格とか人種的なものの強調をどこまでやっていいのか、なんて部分も手探りで　どこまでは日本のユーザーに受け入れてもらえるんだろう、という怖さもありましたね

――：リアリティを追求しすぎちゃダメだろう、といったような？

直良：そうですね、4thでの経験を活かして、5thではいろいろと気を付けました

――：バランスを探る上で　やはりリアルの経験は大事ですか

直良：それはありますね。社内のローカライズを担当するセクションの　翻訳などのスタッフにいろんな国の人がいるんです。そこで骨格の勉強も兼ねて話を聞いたり写真を撮らせてもらったりして　そういった蓄積もずいぶん活きたんじゃないかと思います

――：仕事の内でこれが得意だとか好きというものはありますか

直良：うーん　立ち上げるときに作品のキーをどこにしようとかどう製品としてパッケージされるといいかとか　どうユーザーに伝えていこうかっていう　商品のトータルな見え方っていうのにすごく興味があるんですよね

――：絵をトリガーにしたプロデュース的なものが面白いと

直良：わりと現場ではそんな感じですね。プロデューサーに挑戦してみたりとか

――：パブリシティ面のお仕事もあると思うんですが　絵を起こすときに　雰囲気をつけることは

直良：5thのときに、ようやく形になり始めたかなというくらいなんですけど、こう、絵の方でドラマを表現したいなと。ドラマが伝わるように　意識してやるようになりましたね。「FF」で長くやってきた絵作りっていうのは　物語が前面に出てきたもので、ポイントがはっきりしてたんですね　でも5thでは　何を象徴してそれをどう表現するかというのを　土田や玉井とかと話しながら模索していったんです　宣伝の意見も聞いて、こういった方がユーザーに伝わるんじゃないかって。そういう作業が非常に楽しくて。

――：それは構図であったり、スナップのテイストであったり？

直良：そうです。この間構図をいじってたら、ラフを黒板に書いたときの画像が残ってまして。ここでこんな感じで立ってたらどうだろう、なんて話し合いながら書いたもので　すごくへたくそな絵なんですよ。よくこんなんでみんな頑張ってくれたなぁと（笑）

継続の内で培われる進化　そこを楽しんで欲しい

――：普段は　個人的にはゲームはやる方ですか？

直良：けっこうやりますよ　この間のワールドカップのときなんかは、ウチの社内でもワールドカップが開かれてました（笑）

――：「フロントミッション」は

直良：1ST、2nd、4thとやってますね　5thはけっこう楽しみにしてたんですけど、いろいろあってエンディングを事前に見ちゃったんですよ（笑）　これでくじけちゃいましたね

――：絵描きの視点で　絵でゲームに興味を持つことは

直良：参考になるかも　と思って触ってみることはあります　でもスタンスとしては映画を観る感覚と同じなんですよね。お　こういうのをCGでやってるんだ　ちょっと観てみようとか　これはなんにも考えずに観にいこう、とか。

――：映画はお好きな方ですか。

直良：好きですけど、とりとめのない感じですね。興味を持ったら何でも。この間　出張で行ったサンディエゴで「スーパーマン」を観てきたんです。あれくらいヘタヘタ直球でおバカなことやってると、いいなって思いますね（笑）。

――：キャラデザインという仕事を通して　良かったことやイヤだったことを伺わせてください。

直良：えーっと…そうですねぇ…イヤってことはとりあえず思い当たらないですね。自分の描いたものを使ってもらったり、ユーザーが触ってくれるというのは単純に嬉しいことなので。そんなに良くないことは思わないものです。それよりも意識するのは、しっかり考えてそれを形にして、ユーザーの反応を受けとめて「どう次につなげるか」ということですね。土田がよく言うんですけど、これにすごく共感するんですよ　物作りって継続じゃないですか　なんかこう、流れを通して関わっていくことが会社のなかで絵を描いていくことの面白みなんですよね。

――：最後に、ユーザーへ向けてメッセージをお願いします。

直良：どうしようかな。どういったらいいんだろう（笑）。そうですね、これまで僕なりに長くシリーズに関わってきて、先ほど継続という言葉を使いましたけど「フロントミッション」の面白さもシリーズ一貫した世界観の強かりをこれだけ長く維持しながら　毎回違いを出していこうっていう部分だと思ってるんですよ。作る側の意識としてもそうですし、ユーザーさんにもそういう部分を　面白がってもらえるんじゃないかと思うんです。「次はどんな球を投げて来るんだろう　変化球？　むしろ直球？」みたいに想像して　期待してもらえると嬉しいですね。僕もそういう意味では　楽しみにしている1人なんですよ。

流れを通して関わっていくことが、会社の中で絵を描く面白みなんです

Interview＋Text Haruwo Sato
Record at Media Works,on July 28th 2006



ラインドの手前に…ットの小型フィギュアが。



作品にプラスαのイメージを提供する魔法

「フロントミッション」第一作のイメージイラストとキャラクターデザインを担当し、作品世界を決定づけた天野氏
氏は、当時作品に何を思い、何を表現しようとしたのか?

自由にイメージを広げたフロントミッション

創作に刺激を与える経験 本質の発露としての創作

コンセプトアート／キャラクターデザイン担当

天　野　喜　孝

僕は絵描きだから、イメージを提供する側でいたいですね

[illegible]長く[illegible]ある作品[illegible]やす過ぎ[illegible]縛りを感じたりしませんか
天野：[illegible]や、それはないですね[illegible]ひっかかるものができた[illegible]資料があって楽なんじゃないかな。イメージだけを描くならデタラメでもいいわけですが、知りたいものが生まれることもありますから。昨日までね、[illegible]イエゴに行ってたんですけど、そこにエンタープライズ[illegible]メリカ海軍の空母[illegible]がいたんですよ。どうしても見たくて、時間を作って行ったんですが、すごく面白い体験でしたよ。結構ノギハキがあったりするの。触るとつるつるしてるんです。触らないとわからない。こういう経験が、戦争やSFを題材にするときに、すごく活きるんです。経験が資料になる。

先生のアトリエは、独特の雰囲気がありますね。

天野：ははは。柱時計なんかちょっと異質でしょ。これ、資料なんですよ。僕の[illegible]本質の世界なんです。メルヘンチックなの。今やってるオリジナルの作品で、少女が主人公で、時計がいっぱいの動物[illegible]なるファンタジーなんです。

[illegible]先生の本質はメルヘンなんですか？

天野：ハードなものとメルヘン[illegible]ものは[illegible]表裏一体だと思うんですよ。僕ね、集中するのが苦手なんです。飽きちゃう。そうすると軽いものが有効なんです。そっちを描いてるうちに、ひと呼吸置いてまたガッと堅いものがやれる。

なるほど。FFでも[illegible]ック[illegible]な作風の中にくだけたモーグリがいたりしましたね。

天野：やりましたね。好きですね。「何か描いて」っていう言われかたをすると、そっちを描いてましたね。制約がなければ、ゆるめに描くのが楽しくてね。

たまにこういうタッチを見[illegible]れが天野先生だ[illegible]なんて[illegible]こともあります。

天野：たまに[illegible]受け入れてくれない人もいるんですよね。僕が[illegible]この描くとね。でもまあ、描いちゃうんですけ[illegible]自分の世界観の中には[illegible][illegible]ブす[illegible][illegible]です。

無意識に顔を出す日本人のDNA

先生にはいろんなオーダーが来ると思いますが、得意な題材や作風へのポリシーはありますか？

天野：この間ね、コンベンションで映画監督の人と話をしたんですけど[illegible]西方が入ってる[illegible][illegible]それが向こうで紹介されて[illegible]西洋と東洋の間に位置する[illegible]価をされてね。それが面白くって。

作品を手がけるときに、常にそういう意識はあるんですか？

天野：ものによりますが、西洋のものは意識[illegible]マイケル・ムアコックの世界を僕が文章を読んでイメージして描いたわけだから、そこに東洋のテイストは[illegible]ないんですよ。そこ広が[illegible]西洋のイメ[illegible]でもこれが[illegible][illegible]え、職業の部分ですね。

天野：[illegible]すけどね、こういうのがたぶん日本人のDNAなんですよ。刀を振りかざして斬るイメージで[illegible]思いついちゃうみたいな。戦後、洋文化が入ってきて、今は国籍なんかも関係ないですよね。僕もよくわかんないですよ。[illegible]とか、これが中国[illegible]ナショナルなものかし[illegible][illegible]カナイズされてるから、西洋とそれほど変わらない。そういう意味で、いろんなものが混在した場所ですよね。僕は下駄もはかないし[illegible]着ないけど、そういう背景[illegible]を描いてると、自然と[illegible][illegible]想的で西洋的なイ[illegible]なりしますね。

[illegible]描いてるんですよ。日本の[illegible]意識するとクサくなっちゃう[illegible]嬉しかったのが、ムアコックさんが、僕が頭に描いていた「エルリック」はこれだって言ってくれたんです。「エルリック」だけでなく、ムアコック作品は全部僕の絵なんですよ。本国の方では。

[illegible]ゲームでは先生の作品に触れる機会がなくなってしまって寂しいです。

天野：オファーはいただくんですけどね。過去作品のイメージが強過ぎて[illegible]面[illegible]れません。また[illegible]った時代はゲ[illegible]が必要だったけど、今はCGの進化で、クリエイターの構想を形にしやすくなった側面もあると思うんです。そういう環境では、イラストで世界を提供する必要はないと思うんですよ。そういう意味で「フロントミッション」のときみたいな[illegible]ひと味違う[illegible]仕事[illegible]ですね。プラスαになれる。僕は絵描きだから、イメージを提[illegible][illegible]ムとの関わり方は、すごく狭い世界だと思うんです。でもそれで十分。それ以上はやる必要がない。[illegible]ゲームと違う方がいい[illegible]という面もあるんでしょうね。たとえば文章と絵があったとして、文章にない部分を絵にすること[illegible]すね。結構誤解を生んじゃうこともありますよ。ムチを持ったらかっこいいって思いついて、込みでデザインしたら「この人がムチ持ってたら困る」って言われたりとかね（笑）。勝手に馬に乗せたり[illegible]

[illegible]1STのリメイクで9年ぶりに同作のイラストを描かれましたが、自分の中でイメージの変化などはありましたか？

天野：どうだろう。うーん[illegible]こう描けたから、そういう意味じゃ進歩してないのかな[illegible]んない[illegible]気が[illegible]すよね。その間に自分が経験[illegible]入ったりとか、そういうの[illegible]でしょうけれど。この時[illegible]で描いてたんですよ。[illegible]の近くに。そこでルソーが[illegible]した[illegible]植物園があって。ルソーはフランスを出たことがない画家でね、その植物園で描いたらしいんですよ。そこで僕も描いてみたんです。そしたら色は綺麗なんだけど植物に今いち元気がないんですよ。描いてから思ったんだけどね。1STはパリで描いてたから、もっとジャングル[illegible]絵[illegible]てね。そう[illegible]



[illegible]れた、シンプルで清涼感を重視するものとなっている。

当時の思い出

表情を彫り込む作業の量が[illegible]思っていたより大変だった印象があります。お引き受け[illegible]想定していたよりも[illegible]段階繊な表現が可能になっていて、それ[illegible]作業も細かい[illegible]

[illegible]性能が格段[illegible]ていたのが原因なのですか

でも[illegible]結果的[illegible]細かい表現がで[illegible]

[illegible]

[illegible]

フロ[illegible]以降は本格的にコンピュータを使[illegible]絵を描く作業を取り入れました

[illegible]

[illegible]ば、色あせたりしないし、活用するにも楽ですね

あと[illegible]普段の仕事では1人の人物について喜怒哀楽などの沢山の表情を彫り込む[illegible]

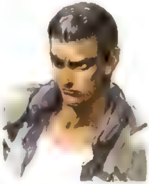
[illegible]入りのキャラクター

[illegible]愛着があります[illegible]

使用画材 機材

[illegible]







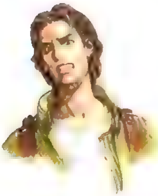
[illegible]



フロントミッション セカンド キャラクターデザイン担当

末弥 純

[illegible]





表情

表情









表情

M

「フ

イラストレーターを目指す人へ一言

ひと

を描き続けてください。

制作時の思い出

シリーズも豊富な前例があり、かなり開発の進んだ段階でお話をいただきましたので、相当量の設定資料をいただけたのは助かりました。残念だったのは、当時、並行して幾つもの仕事を抱えており本来僕が担当すべきキャラクターの中から、人数を絞り込まざるを得なかった事です。異なるジャンルの仕事をしていたので、なかなか上手く頭が切り替わらず、1ST、2ndのサントラ盤をいただいてそれを聴きながらイメージトレーニングに励んで、事を構えています。

今たから言える打ち明け話

別に、当時の秘密はないんですが…（笑）。
資料用にいただいた設定画があまりに上手かったのに落ち込んで、しばらく筆が進みませんでした。遅れた原因のひとつです。

ユーザーからのレスポンス

直接は耳に入って来ないので、よくわからないのですが、僕のキャラ絵がゲームの妨げになっていなければと願うばかりです。シリーズを手がけられたイラストレーターの皆さんは、どなたも凄い方ばかりなので、批判は覚悟しています。

手がけたことて変化したもの

これといって得意なジャンルはないのですが、特に僕が近未来SFを苦手としていたのは、誰の目にも明らかだと思います。フロントミッション・シリーズの一作を手がけさせていただいて以来、不思議とそのジャンルのお仕事をいただくようになりました。苦手意識は相変わらずですが。

お気に入りのキャラクター

映画ならアクの強いバイプレイヤーが演りそうなキャラは、どれも描いていて楽しかったですね。

使用画材（機材）

一定はしていませんが、3rdについては、水彩紙に透明水彩でシャドウをつけてコピックで彩色しました。





ユンスケッチ画



フロントミッション サード キャラクターデザイン担当

山田章博

Akihiro Yamada
from FRONT MISSION 3

[illegible]



エッスケッチ画

亮五スケッチ画

アリサスケッチ画

M

「ブ

ご

イラ

僕以外の人を目指してください。

「フロントミッション」ファンへ一言

これからもよろしくお願いします。

イラストレーターを目指す人へ一言

毎日絵を続けてください、継続は力なりです。

今だから言える打ち明け話

いろいろ原稿遅くなってすみませんでした。

ユーザーからのレスポンス

知人がパキ……聞き、感動しました。

手がけたことで変化したもの

自身、軍事ものの依頼がありました。

お気に入りのキャラクター

敵方のキャラクターはわりと自……です。





フロントミッション オルタナティブ キャラクターデザイン担当

沓澤龍一郎

設定資料 Historica



Character 設定資料

登場人物の喜怒哀楽だけでなく、一般的に簡略化されがちな服装やアクセサリーといったアイテムまで、多数のバリエーションが描き起こされている

FRONT MISSION 3



01



02



03



04



05



06



07



08



09



10



11



12



13





14



15





16



17

18



19



20



21



22



23

ル・グラムスコイ

ラムスコイ

ラムスコイ

ルトルフ　カイザー

FRONT MISSION 4


01


02


03


04


05


06


07

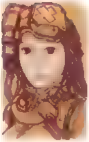

08


09


10


11

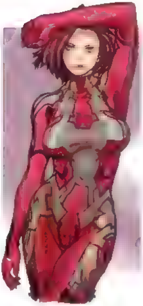

12


13

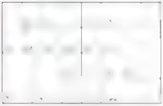

14


15


17


16


18



FRONT MISSION 5 Scars of the War



01



02



03



04



05



06



07



08



09



10



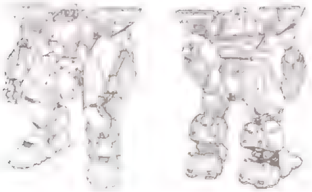


11

WAP 設定資料

シリーズの華である歩行ロボット。豊かなモチーフもさることながら、かつてのポリゴンではとうてい表現できない部分にまで至る詳細な設定が目を見張る

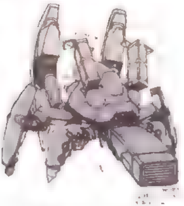
FRONT MISSION 3



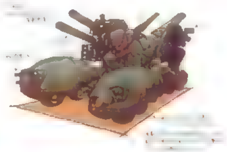
01



02



03



04



05



06



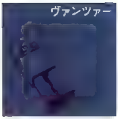
07



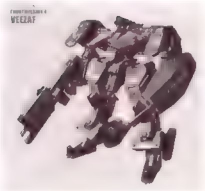
08



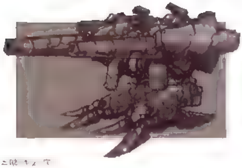
09



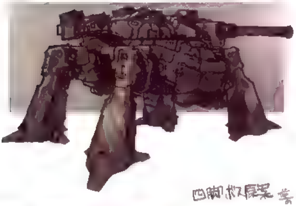
FRONT MISSION 4



10

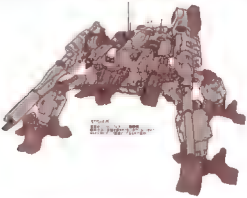


11



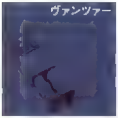
12

FRONT MISSION 5 Scars of the War



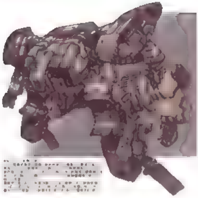


13





01



02



03



06



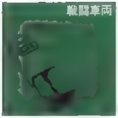
04



05



07



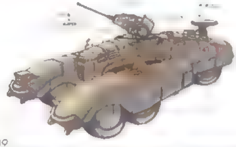
Combat Vehicles 設定資料

陸上部隊，攻撃を行う新時代の車輌を紹介する。3rd[illegible]もプチュアルなデザインの車輌が見られるが，時代が下がるにつれリアル化[illegible]

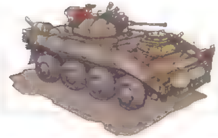
FRONT MISSION 3



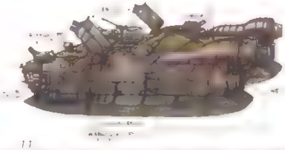
08



09



10



11

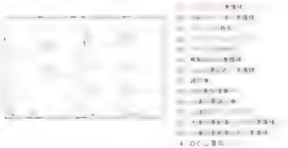


12

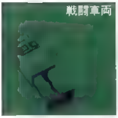


13

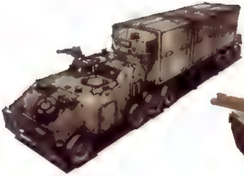




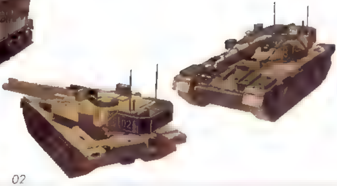
14



FRONT MISSION 4

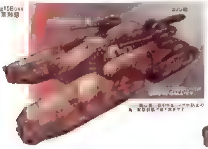


01



02

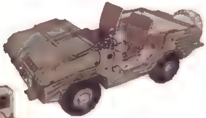
FRONT MISSION 5 Scars of the War



03

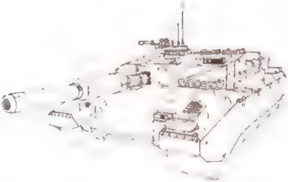


04



05

FRONT MISSION ONLINE



06

Military Aircrafts 設定資料

脇役ではあるが航空機の意匠も多彩だ。とくに戦地へのWAP輸送はヘリが担っているという設定のため、特殊な重輸送ヘリが次々と登場している



FRONT MISSION 3

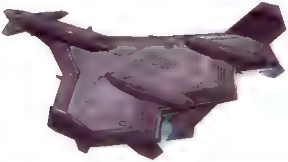


07



08

FRONT MISSION 4

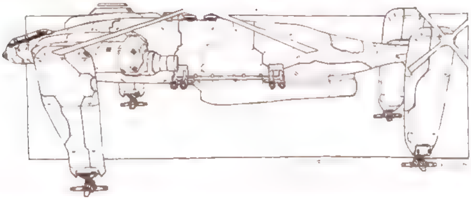


09



0

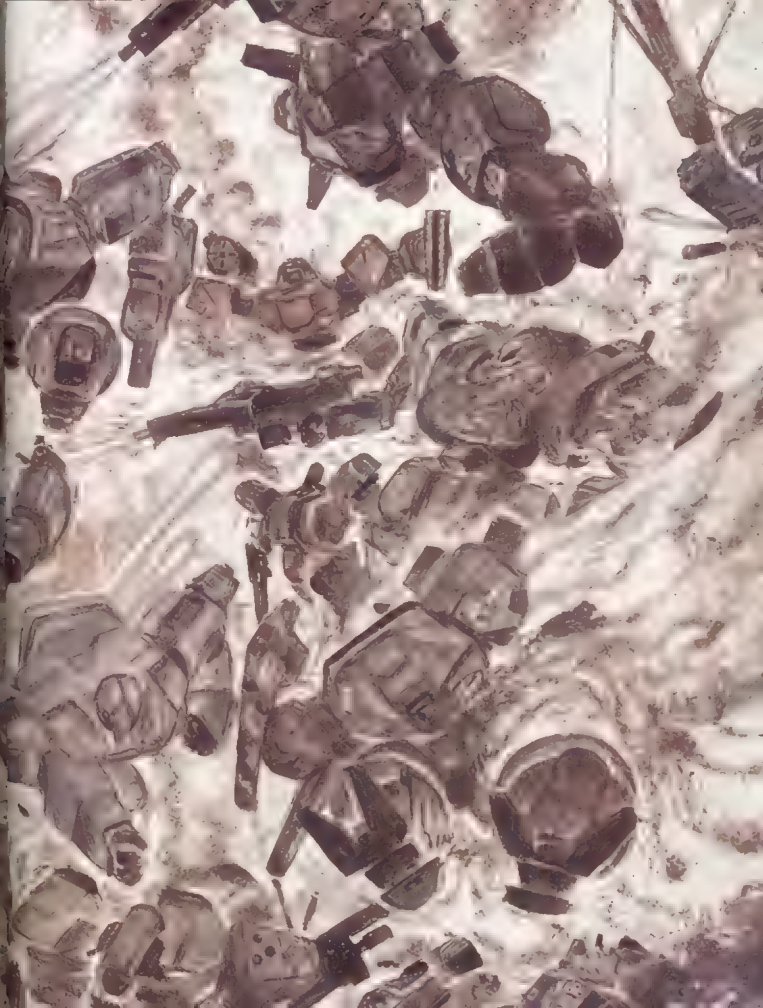
FRONT MISSION ONLINE



11



FMO Image Illustration by Yoshitaka Amano
FMO用描き下ろしイラスト




FRONT MISSION WORLD HISTORICA
REPORT OF CONFLICTS 1970-2121
フロントミッション ワールドヒストリカ
Gracilis



FRONT MISSION WORLD HISTORICA

REPORT OF CONFLICTS 1970 2121

フロントミッション ワールドヒストリカ

Staff

Producer　電撃攻略本編集部 松本 剛／中村敏彦

Director　電撃攻略本編集部（多田羅洋平）

Editor & Writer　有限会社LogicGate
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]

Art Director　[illegible]

Designer　[illegible]
森 隆博
有限会社LogicGate

DTP　株式会社エストール

[illegible]strator　木下ともたけ
Koma
K2商会
As'まりあ
森下真規
松本曜介

Background Illustrator　有限会社草薙
有限会社スタジオ風雅

Photographer　林 久平

Cover Designer　有限会社バナナスタジオ（島田忠司／門倉徳映）

Executive Producer　電撃攻略本編集部 倉西誠

Supervisor　株式会社スクウェア・エニックス
FRONT MISSION PROJECT

発行　2007年4月20日　初版発行

発行者　久木敏行

発行所　株式会社メディアワークス
〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館
TEL：03-5281-5224（編集）

発売元　株式会社角川グループパブリッシング
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
TEL：03-3238-8605（営業）

印刷所　大日本印刷株式会社

装丁　有限会社バナナスタジオ

落丁・乱丁本はお取り替えいたします
定価はカバーに表示してあります

Printed in Japan

[illegible]




フロントミッション　ワールドヒストリカ
Edited by LogicGate

ISBN978-4-8402-3663-8
C0076 ¥4743E

MediaWorks

発行●メディアワークス
定価：本体 4,743円
※消費税が別に加算されます



FRONT MISSION
WORLD HISTORICA
REPORT OF CONFLICTS 1970-2121

FRONT MISSION ALTERNATIVE

FRONT MISSION 1st

FRONT MISSION 2

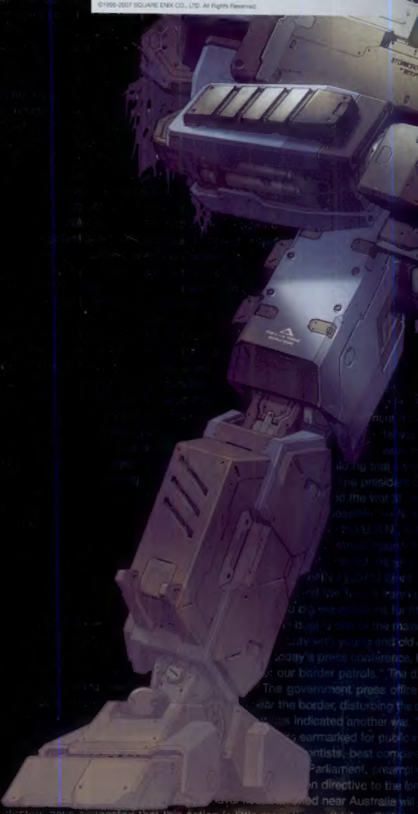
front mission 3

FRONT MISSION 4

FRONT MISSION 5 ~Scars of the War~

FRONT MISSION ONLINE

FRONT MISSION 2089



ISBN978-4-8402-3663-8
C0076 ¥4743E

9784840236638

1920076047435

MediaWorks

発行●メディアワークス
定価：本体 4,743円
※消費税が別に加算されます